gwiezdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

#45: listopad 2011

Grafika: Michał Oracz

NEUROSHIMA:
NOWOJORSKIE WSPÓLNOTY
ZŁOTA PIĘŚĆ
WŁADZA PO APOKALIPSIE

MONASTYR:
ASTRONOM

HONOR I KREW:
MIECZ, KTÓRY CAŁUJE RAZ

A ponadto jeszcze:
- NEUROSHIMA TACTICS: Farby, pędzle, inki
- KONWENTY: Falcon, Porytkon

scenariusze - dodatki - postacie - newsy - handouty - recenzje - poradniki - almanachy



NA OKŁADCE:
POCZTÓWKA Z NOWEGO JORKU

GRAFIKA MICHAŁA ORACZA POCHODZI Z „NOWEGO JORKU", POWSTAJĄCEGO DODATKU DO NEUROSHIMY


NOWOJORSKIE WSPÓLNOTY


FALKON 2011


ASTRONOM


H&K: MIECZ, KTÓRY CAŁUJE RAZ


WŁADZA PO APOKALIPSIE

WSTĘPNIAK

Przyszła jesień. Za oknem szybko się ściemnia, można umówić się na sesję o szesnastej i już w pokoju zmierzch, już świeczki lądują na stole, już klimat rozsiada się wygodnie na kanapie, można grać. Za oknem krople deszczu uderzą po parapecie, wiatr zawieje złowieszczo. Uchyl okno, zaproś odrobinę paskudnej aury do pokoju, można grać. Przyszła jesień.

Właśnie skończyliśmy rozgrywać kampanię w Cold City, czwórka graczy, pięć emocjonujących sesji, eksperymenty nazistów ze snami. Będzie z tego materiał do jednego z kolejnych Gwiezdnych Piratów, tak więc miłośnicy mrocznego, spowitego jesienną wilgocią Berlina już możecie ostrzyć zęby na nadchodzące artykuły. Tymczasem do kin wchodzi „Szpieg" pięknie podsumowując naszą mini kampanię. Mam nadzieję, że film ciekawy - dowiem się już wkrótce.

No ale jesień przyszła. Skończyła się jedna kampania, już wyobraźnia galopuje dalej, już porywa człowieka ku chłodnym pustkowiom Dorii, już rodzą się miejsca, bohaterowie, już chce się grać. Na razie piszę scenariusz, za kilka tygodni zaczynamy. Jesień przyszła, chce się człowiekowi grać jak żadną inną porą.

Przekazuję w Wasze ręce kolejnego Pirata. Od fanów dla fanów. Przygody, artykuły, pomysły. Bierzcie i bawcie się dobrze. Jesień przyszła. Cudny czas.

Ignacy Trzewiczek

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat" Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl Redaktor Naczelny: Wszyscy Święci i ten szatan Nergal; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa

MIĘDZYGALAKTYCZNY ERPEGOWY DONOSICIEL O RZECZACH STRASZNYCH I PONURYCH

KURIER PIRATA



Jak składać świąteczne życzenia na stronie tak plugawej jak ta?

Z OSTATNIEJ CHWILI:

CO SIĘ STAŁO Z PSZCZÓŁKĄ MAJĄ? MARTWIĄ SIĘ ZWIERZĄTKA W LESIE!
CO SIĘ STAŁO Z PSZCZÓŁKĄ MAJĄ? CO PRZYGODA NAM PRZYNIESIE?!

NIECODZIENNIK NIEKULTURALNY:

- Kiedy Szafa odchodził z Kuźni, a Darken do Kuźni z kolei przechodził nie spodziewaliśmy się, że to dopiero wstęp do transferowego hitu 2011. Teraz już wiemy! Neurocide od 1 listopada jest pracownikiem wydawnictwa Galmadrin! 30 października kochał Neuroshimę, od 1 listopada kocha Zew Cthulhu. Co się dzieje, co się dzieje!
- W internecie pojawiły się nagrania, na których słychać Ignacego Trzewiczka mówiącego: „Dobra Neuro, plan jest taki - zatrudniasz się na pół roku w Galmadrinie, rozkładasz ich na łopaty i wracasz do nas.”. Nagrania są podobno zmanipulowane.
- Premiera podręcznika Gaslight do Zew Cthulhu jest opóźniona. Wydawnictwo Portal na swojej stronie ogłosiło, że nie ma z tym nic wspólnego i na wszelki wypadek przeprosiło za Neuro.
- W tym roku z Portalem rozstał się Bloku, Szpaku i Neuro. Multi przykuł się do biurka i na wszelki wypadek nie wychodzi z firmy. Pirat uważnie śledzi dalszy rozwój wypadków...
- Portal z olbrzymią satysfakcją zauważa, iż po przejściu do Galmadrina, Neurocide nie zmienił ksywki na Cthulhucide. Sercem to nadal człowiek Portalu. Udowodni to już wkrótce, detonując Galmadrina, ha!
- W fandomie - o ile człowiek nie zagląda na pojej.pl - cisza. Ludzie się nie obrzucają wyzwiskami, nie robią sobie świń, nuda panie.

Bez komentarza:





TAKIE RZECZY TYLKO NA FALKONIE!

Tekst: Rafał Szyma, Fotografie: Aleksandra „Jade Elenne” Wierzchowska

Falkon 2011

KTO NIE BYŁ NA FALKONIE, NIECH ŻAŁUJE. OMINĘŁA GO KUPA NEUROSHIMOWYCH ATRAKCJI ZWIĄZANYCH Z PAPĄ MOLOCHEM.


NA FALKONIE MIŁOŚĆ, PRZYJAŹŃ, ZAUFANIE

Tworzyliśmy krąg jego wyznawców, analizowaliśmy, jak wykorzystać na sesjach potencjał drzemiący w ludziach mu służących, testowaliśmy molochową frakcję do 51. Stanu oraz żyjących na pograniczu jego wpływów Troglodytów w NS Hex, prezentowaliśmy Neuroshimę RPG i Tactics wszystkim chętnym, opowiadaliśmy o Federacji i innych fajnych miejscach, trikach i motywach, a przede wszystkim - zagraliśmy masę sesji RPG i partyjek neuroshimowych gier. Dziękuję wszystkim, którzy przyczynili się do chwały Molocha!

Jak to? A co z milionem innych atrakcji? Co z bogami, prelekcjami, spotkaniami z fandomowymi VIPami, konkursami, projekcjami i prezentacjami? No cóż... niewiele o nich możemy powiedzieć. Z całą pewnością były, i to pewnikiem w większości świetne. Co z tego, skoro zapodając czadu z Molochem i spółką, nawet ich nie liznęliśmy.

Jak by nie było, było bardzo miło - do zobaczenia za rok w Lublinie!

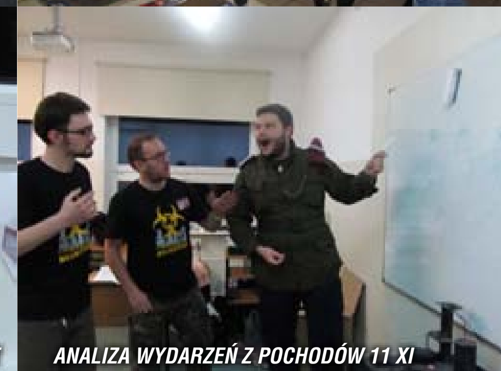

RZUT OKA NA HOL GŁÓWNY


GRZELLICH OPOWIADA O FANOWSKIEJ FEDERACJI


MOLOCH SIĘ PREZENTUJE: ARMIA TODDA


BEZ SKAKANIA NIE MA KONWENTU


A PONOĆ NOWE GWIEZDNE WOJNY SĄ NIESTRAWNE


ANALIZA WYDARZEŃ Z POCHODÓW 11 XI


KAWAŁECZEK GAMESROOMU


PORTALOWE STOISKO

Tekst i fotografie: Maciej „Scorn” Mutwil i Anna Bochniewicz

Porytkon 2011

IMPREZA Z PERSPEKTYWY GLIWIC NIEMAL NA MIEJSCU, BO W SOSNOWCU. TYM RAZEM WYDAWNICTWA PORTAL NA NIM NIE ZABRAKŁO.

Konwent Porytkon wrócił do Sosnowca po prawie dwurocznej przerwie. IV edycja odbyła się w ubiegły weekend, a redakcja Portalu zawitała ze swoimi produktami oraz atrakcjami w sobotę. Wbrew defetystycznym pogłoskom wystartowaliśmy tuż przed 10 rano i zwinęliśmy się w okolicach 21:00. Wspierała nas ekipa z Warszawy, która wyjaśniała zainteresowanym zasady gry w Hexa oraz w Zombiaki. Po godzinie 18 wystartował turniej we wspomniane już Zombiaki, który cieszył się sporym zainteresowaniem. W jednym z korytarzy można było zobaczyć, jak wygląda rozgrywka w Neuroshimowego Tacticsa.

Przez cały dzień trwały również warsztaty kaligrafii japońskiej, które były połączone z promocją systemu rpg indie Honor i Krew. Tradycyjnie już na miejscu stawiła się silna grupa miłośników postapokaliptycznych klimatów, która zdecydowanie wyróżniała się na tle mangowych cosplayowców. Dzięki nim czulismy się na imprezie dużo bardziej swojsko!

Nie zabrakło również świetnie przygotowanej sali w tymże klimacie, która najlepiej się prezentowała z wszystkich tam będących. Jednym z gości konwentu był wszędobylski Andrzej Pilipiuk, który śmignął mi przed oczami jedynie przez moment, gdy przeglądał stoiska. Nie zabrakło również ekipy Star Wars, chyba najbardziej obfotografowanej.

Konwent jak najbardziej udany! Mam nadzieję, że w następnym roku się również odbędzie i stawi się na nim ponownie rzesza fanów postapokalipsy.



BRYGADA STAR WARS POD PAPROTKĄ



PAPROTKA ROZKAZUJE: ROZSTRZELAĆ SCORNA!



MOLOCH NA SZAFOCIE



„TEGO CUDOKA NIE BIERYMY”



ZWYCIĘZCY I PROWADZĄCY TURNIEJ ZOMBIAKÓW. PAPROTKA CZAI SIĘ W ROGU

NEUROSHIMA



☢ Nowy Jork z każdym dniem bliżej wydania. Celujemy w okres przedświąteczny, ewentualnie na sam początek stycznia. Będziemy ogłaszać oficjalną datę premiery, gdy wszystko będzie dopięte na ostatni guzik

☢ Okrągłe 350 stron świetnego materiału, oryginalna, autorska wizja krainy honoru i węgla miaa w tym tygodniu swoją premierę! Przedstawiamy fanowski dodatek poświęcony Federacji Appalachów! Ściągnij go i wejdź w świat feudalnej postapokalipsy. Zachęcamy do komentowania i raportowania sesji w FA – dajmy odpowiedni feedback ludziom, którzy – zupełnie fanowsko – wykonali dla nas tak monumentalną robotę!

☢ Już po Falkonie, neuroshimowym wielce. Wszystko wskazuje na to, że z tematu wyznawców Molocha (podjętego w ramach wpisywania się bloku NS w motyw przewodni Falkonu „Bogowie przyjęli wyzwanie" 2011) narodzi się coś więcej: fajny materiał do publikacji. A w tym tygodniu Puckon 2011,5 z prawie 20 godzinami neuroshimowych atrakcji!

☢ Szukasz najświeższych Neuroshimowych wiesci? Zapisz się na Newsletter i zaglądaj na profil gry na facebooku

ilus. Michał Oracz

ilus. Agnieszka Osipa

Wojciech Doraczyński

NOWOJORSKIE WSPÓLNOTY

Mały generator enklaw w ruinach Nowego Jorku

Nie opisaliśmy w „Nowym Jorku" wszystkich wspólnot istniejących w mieście. Powodem była nie tylko spora ich liczba. Nie chcieliśmy też ograniczać inwencji prowadzących. Każdy mistrz gry będzie mógł dopasować szczegóły do własnej kampanii i stworzyć takie wspólnoty jakich będzie potrzebował.



Pomocą w tej pracy może być poniższy system szkicowania wspólnot. Nie jest skomplikowany, ma on celu zapewnić ogólne ramy dla pomysłów prowadzącego.

Proponujemy każdą autorską wspólnotę opisywać za pomocą jednego czy dwóch określeń, aby wskazać na jej charakter i cele. Określenia te mogą być dowolne, poniżej prezentujemy kilka pomysłów.

DEMOKRATYCZNA

Wspólnota rządzona jest w sposób, który zapewnia udział wszystkich jej członków w podejmowaniu decyzji. Przywódcy są blisko związani z resztą ludzi, dzieląc z nimi styl życia i obowiązki. Równość wszystkich członków wspólnoty podkreślana jest na każdym kroku.

SCENTRALIZOWANA

Wspólnotą włada niepodzielnie jeden człowiek lub grupa ludzi, która traktuje resztę jako narzędzie do realizacji z góry założonych celów. Dystans między elitą o szeregowymi członkami wspólnoty jest dość duży. Władcy swoją pozycje mogą opierać na autorytecie, wiedzy lub przemocy. Scentralizowana władza nie musi jednak oznaczać władzy tyrańskiej. Często rządzeni akceptują taki stan rzeczy w imię wyższego dobra realizowanego poprzez scentralizowany system rządów.

ANARCHISTYCZNA

System władzy we wspólnocie nie istnieje, jest ona po prostu niezorganizowaną grupą ludzi zamieszkującą pewien obszar i trzymającą się razem.

Wszystkie konflikty rozwiązywane są bezpośrednio między zainteresowanymi jednostkami. Brak władzy nie oznacza braku wszelkich norm; wspólnota może mieć pewne, powszechnie akceptowane reguły za przekroczenie których grozi banicja. Podstawą grupy może być też jakiś światopogląd powszechnie akceptowany przez wszystkich członków.

OLIGARCHICZNA

Wspólnota rządzona jest przez ludzi, którzy zainteresowani są głównie robieniem pieniędzy. Rządzący wykorzystują ekonomicznie swoich poddanych, zapewniając im minimalny poziom porządku i bezpieczeństwa. Sytuacja ta może być maskowana jakąś ideologią, uzasadniającą wyzysk lub być oparta na nagiej przemocy.

TOTALITARNA

Wspólnota ściśle kontroluje swoich członków, regulując ich zachowanie aż do najdrobniejszych szczegółów. Istotą totalitarnej grupy jest określony sposób życia narzucany wszystkim jej członkom. Taka wspólnota nie musi być rządzona autorytarnie (choć najczęściej tak bywa), decyzje mogą być podejmowane przez większość, wyznającą jednak totalitarny światopogląd.

PRAWORZĄDNA

Niezależnie od systemu władzy, wspólnota praworządna charakteryzuje się jedną cechą - jasnym i ściśle określonym zestawem zasad, którego muszą przestrzegać zarówno rządzący jak i rządzeni. Żadna decyzja nie może być podjęta arbitralnie, z naruszeniem obowiązujących norm. Istnieją też osoby, które zajmują się pilnowaniem, by prawa wspólnoty były przestrzegane.

WYZNANIOWA

Podstawą wspólnoty, zapewniającą jej spoistość jest wiara w nadprzyrodzony porządek świata. Religia ta może być wyznawana wyłącznie przez rządzących lub przez większość, zaś sama wspólnota jest otwarta na ludzi o innym światopoglądzie, pod warunkiem że nie będą otwarcie występować przeciw istniejącym porządkom. Religia może też być narzucana, a każdy kto podda w wątpliwość jej dogmaty - usuwany poza grupę.

IDEOLOGICZNA

Podobnie jak w przypadku wspólnot wyznaniowych podstawą grupy jest jakiś pogląd na świat. Ideologia jest zwykle poglądem silnie wartościującym, postulującym dokonanie zmian w otaczającym świecie. W przeprowadzeniu tychże zmian główną rolę ma odgrywać wspólnota. Treść ideologii często zawiera odwołania do powszechnie uznanych norm etycznych, zasad sprawiedliwości, itp. - często (choć nie zawsze) są to jedynie puste hasła.

PRZESTĘPCZA

Więzami cementującymi wspólnotę są zyski osiągane z przestępczego procederu. Oczywiście, większość wspólnot ze strefy czerwonej przymyka oczy na powszechne łamanie prawa. Wspólnoty określane mianem "przestępczych" różnią się jednak tym, że działalność naruszająca prawo jest ich głównym celem, któremu podporządkowane są wszystkie inne.

AGRESYWNA

Wspólnota nastawiona jest wyłącznie na wrogość wobec całego świata i walkę. Nie chodzi tu o zwykłą agresję instrumentalną, którą przejawia większość wspólnot ze strefy czerwonej. Dla wspólnoty agresywnej sianie zniszczenia jest celem samym w sobie. Agresja ta jest zupełnie irracjonalna i niczemu nie służy. Członkowie takiej wspólnoty to brutalni, spaczeni sadyści. Wspólnoty te zwykle istnieją bardzo krótko, są niszczone lub rozpadają się na skutek wewnętrznych walk. W zasadzie wspólnoty agresywne występują tylko w strefach czarnych.

LOJALNA

Wszystkie nowojorskie wspólnoty deklarują poparcie na znakomitego rządu amerykańskiego, najczęściej jednak na deklaracjach się kończy. Wspólnoty lojalne są naprawdę przekonane, że nic nie jest ważniejsze od dobra państwa kierowanego przez światłego prezydenta Collinsa. Ludzie kierujący daną wspólnotą złamią wszelkie zasady moralne, byleby tylko wesprzeć rząd. Wydawanie ukrywających się zbiegów czy przekazywanie informacji Drugiemu Departamentowi to czubek góry lodowej.

SPECJALISTYCZNA

Wspólnota jest oparta o więzy gospodarcze, świadczy odpłatnie pewne specjalistyczne usługi. Taka wspólnota zorganizowana jest wokół niewielkiej grupy speców, którzy otrzymują pomoc i ochronę w zamian za wiedzę i umiejętności, sprzedawane na wolnym rynku. Układ sił między specami a resztą członków może być różny. Specjaliści mogą być jednocześnie autorytarnymi władcami, którzy podporządkowali sobie resztę wspólnoty. Mogą być też ciężko wykorzystywanymi pracownikami, wyzyskiwanymi przez wspólnotę rządzoną przez kogoś innego.

Możesz wymyślać własne opisy wspólnot, analogiczne do powyższych. Proponujemy jednak nie mnożyć za nadto określeń, tylko skupiać się na uchwyceniu istoty danej wspólnoty, pomijając jej mniej charakterystyczne cechy. Przykładowo hrabstwo Hatwicka to wspólnota praworządna, Zgromadzenie Czerwonego Słońca - wyznaniowa i totalitarna, zaś Czarne Węże - scentralizowana i ideologiczna.

Tomasz „Kachimi" Krukowski

ZŁOTA PIĘŚĆ

Organizacja dla bohaterów

Organizacja wydaje się za dużym słowem, bo ta ekipa ma tylko kilku członków, więc to raczej grupa. Tak czy siak Złota Pięść to banda ziomków podróżujących po północnych stanach w celu niesienia ludności cywilnej pomocy wszelkiej maści. Jeżdżą dużym vanem a w skład drużyny wchodzą ludzie różnych profesji. Są dosyć uniwersalni, mają medyka, snajpera, żołnierza, gigantycznego gladiatora, oraz inżyniera i kolesia od łączności i elektroniki. Każdy z nich jest różny ale łączy ich cel, niesienie pomocy słabszym. Opowiem ci o nich...

CZŁONKOWIE

Zacznijmy od medyka, którym jest Anioł Miłosierdzia. Nazywa się James Miller, nosi okularki, długie, czarne włosy spięte z tyłu. Ma torbę pełną medykamentów, a na plecach przewieszonego Springfielda z lunetą. Koleś jest samoukiem, podróżuje by się kształcić i pomagać, nie lubi bezczynnie tkwić w jednym miejscu. Wygląda na silnego, mimo to trudno nakłonić go prac fizycznych. Woli raczej zrobić swoje i nic więcej.

Snajperem w drużynie jest Nathan. To starszy typ, który wychowywał się bóg wie gdzie, ale potrafi zadbać o siebie. Ma małego bzika na punkcie militariów, choć nie przyzna się do tego. Chodzi w przedwojennym mundurze, który prawdopodobnie zdarł z jakiegoś trupa lub kupił na targu. Ma bardzo wiele zadań w Pięści. Dba o pożywienie i zdobywanie wody, sprząta ludzi itd. „Sprząta ludzi" nie brzmi zbyt humanitarnie ale powiem ci jedno – on usuwa każdego jednym strzałem w głowę! Jest uzbrojony w Scar'a (Wersja H) i Springfielda z lunetą. Tak, on też ma taką giwerę.

Drużynowym osiłkiem jest oczywiście gladiator Dodge. Góra mięsa, mówię ci! Słyszałem o nim sporo w okolicach Kansas i Saint Louis, gdzie mieszkał. Z historii byłych kumpli z podwórka w pamięci utkwiło mi jedno, koleś jest maszyną do zabijania! Ponoć w ciągu kilku sekund potrafi rozwalić małą grupę napaleńców mając tylko dwa noże. Inna historia głosi, że przy pierwszym spotkaniu z Thin Boy'em rozciął go w pół w trzech ruchach! Łatwo go rozpoznać. Wielki, w kapeluszu, z bandaną na twarzy i Desert Eagle przy pasie.



Mateusz Bielski

„ZŁOTA PIĘŚĆ" TO OPIS ORGANIZACJI ZAŁOŻONEJ PRZEZ BOHATERÓW GRACZY, A JEDNOCZEŚNIE ŚWIETNA PREZENTACJA ZGRANEJ EKIPY. DZIĘKI TEMU DRUŻYNA PODBIJA ZASRANE STANY NIE TYLKO NA SESJACH U JEDNEGO MISTRZA GRY, ALE MA SZANSĘ POJAWIĆ SIĘ TAKŻE U INNYCH, JAKO REGULARNY ELEMENT ŚWIATA GRY! GORĄCO ZACHĘCAM DO NADSYŁANIA OPISÓW WASZYCH EKIP, ZWŁASZCZA TYCH, KTÓRE MAJĄ AMBICJĘ ZROBIĆ TROCHĘ SZUMU WOKÓŁ SIEBIE. OPOWIEŚĆ DO OPOWIEŚCI – TAK POWSTAJĄ LEGENDY ZASRANYCH STANÓW!

Nazwa: *Złota Pięść*
Przywódca: *Samuel Kelly*
Miejsce:
Wędrują na północy kraju (wzdłuż frontu)
Liczba członków: *6*
Uzbrojenie: *Standardowe*
Wyposażenie: *Standardowe*

Animozje i sojusze:
Nielubiani przez gangi. Sporadyczna współpraca z Posterunkiem
Wstęp:
Przejście przesłuchań i testów
Sława: *1*

Przywódcą grupy jest Samuel Kelly. Facet służył na froncie przez kilka lat rozwalając oddziały wysłanych przez molocha mutasów. Na początku był tylko niezbyt bystrym szeregowcem, ale został stworzony do dowodzenia. To on założył Złotą Pięść. Odpowiada za planowanie akcji, cel podróży, wszystko. Jego prawą ręką jest Doktor Miller. Ma przy sobie kałasza którego nigdy, ale to nigdy nie zostawia, nawet z nim śpi. Mówiono mi, że koleś czasem zostawia swoich przy ognisku i biegnie na zwiad. Do sąsiedniej wioski. 50 km.

Dosyć ciekawym facetem jest Młotek. To nowojorczyk, który ma naturalny talent do budowania domów, schronów i innych takich. W drużynie zajmuje się rusznikarstwem i mechaniką oraz rozbijaniem obozu i prowadzeniem. Często ma ręce pełne roboty, tu zbuduje kibel, naprawi dach, wymieni chłodnice czy coś. Niestety nie można mieć wszystkiego, koleś, łagodnie mówiąc, nie najlepiej strzela.

Ostatnim członkiem Złotej Pięści jest Bruce „Antena" Jefferson. Niski i silny koleś w białych włosach, odpowiada za radiostację, wymianę informacji i takie tam radiobzdury. Jego dzień to regularny przegląd fal radiowych, polerowanie UZI, gra na harmonijce. To drużynowy wesołek, który umila ciężkie wieczory w podróży.

USŁUGI

Może dziwnie to brzmi ale Złota Pięść to grupa świadcząca usługi. Nie są jakimiś napaleńcami i nie słyną z jakiejś przesadnej agresji. System działania jest prosty. Antena nasłuchuje przez radiostację czy ktoś wysyła sygnał S.O.S. Jeśli tak jest, drużyna pakuje się i rusza do miasta. Napadają was gangerzy? Nauczą was strzelać, odbudują część miasta, wyleczą rannych, pomogą w odparciu następnego ataku. Pełen kurde zestaw.

Oczywiście ich pomoc nie jest darmowa. Biorą tyle ile dasz, ale znają swoją cenę. Często wystarczy nocleg, trochę pożywienia i jakiś gratis na gambling. Można powiedzieć, że to banda frajerów, która podróżuje, pomaga i gówno z tego ma, ale ja odwiedziłem kilka wiosek w których już byli i wiem, że każdy z nich zostanie tam przyjęty jak zasrany król.

Jest jeszcze kwestia współpracy z Posterunkiem. Gdy tylko ZP ma jakieś cenne informacje, umawiają się na spotkanie z kilkoma ambasadorami Posterunku i wymieniają się. Czasem to spore transakcje, a czasem bezinteresowna pomoc w walce z molochem. Zdarza się, że Posterunek korzysta z usług grupy, ale są to małe zadania, których znaczenie jest objęte ścisłą tajemnicą.

OPINIE Z ZEWNĄTRZ

Raz spotkałem ich przywódcę jak biegł na „zwiad". Zaproponowałem mu podwózkę, bo było mi po drodze. Zgodził się. Na miejscu okazało się, że trafiliśmy do kryjówki jakiegoś gangu. Przez lornetkę widziałem ich ponad dwudziestu. Ja pojechałem dalej, on został. Gdy wracałem po tygodniu znalazłem prawie 30 mogił.

Różni ludzie mają różne zdanie na temat Złotej Pięści. Słyszałem kilka opinii o tym, że to niby jakaś tańsza wersja Pazurów, albo mniej charakterna i stanowcza Stalowa Policja. Wiem na

Nowa profesja - bokser

Słyszałeś o gladiatorach, prawda? Walki na śmierć i życie, wielkie areny i wielkie pieniądze. Wielu z nich zaczynało właśnie od boksu. Przetrwała Federacja Bokserska, zachowały się zasady i nadal są emocje. Bokserzy nie tłuką się na śmierć, ale walczą do nieprzytomności lub jak padniesz na deski i nie wstaniesz przez 10 sekund. Jak widać, trzeba twardo i pewnie stąpać po ziemi. Ich walki odbywają się na ringach, najczęściej w budynkach zadaszonych. Nie ma litości, nie ma strachu - to sport dla twardzieli.

Cechy:

- Nie rusza mnie to – Po takiej serii ciosów nie jeden by się zachwiał, ale nie ty! Koleś to płotka, poczekaj na swoją kolej i zmieć go stąd. Gracz zaczyna z dodatkową sztuczką „Niewrażliwość na lekkie rany".

- Super garda – Dawno nie widziałem, żeby ktoś się tak bronił. Podbródkowy? Garda! Lewy sierp? Garda! Seria prostych? Gadra! Jak ty to robisz?! Gracz dostaje gratisowy sukces przy testach obrony.

pewno, że mają coraz więcej wrogów pośród gangów. Nie trawią Molocha, ani jego mutków i są dość skuteczni. Dość by cieszyć się małą, dobrą sławą.

Mają w zwyczaju raz na jakiś czas odwiedzać większe miasta w celach handlowych, często też odwiedzają zajazdy by zapytać o jakieś zlecenia, maszyny molocha lub po prostu napić się i pogadać. Ich znakiem rozpoznawczym jest naszywka w kształcie… złotej pięści oczywiście.

ZŁOTA PIĘŚĆ JEST ŚWIETNYM PRZYKŁADEM TEGO, ŻE GRACZE NIE MUSZĄ PRZYSTĘPOWAĆ DO GOTOWYCH ORGANIZACJI, GANGÓW, GRUP CZY SEKT LECZ MOGĄ SAMI TAKIE TWORZYĆ. NIEGDYŚ CZŁONKOWIE ZP BYLI TAKĄ SAMĄ DRUŻYNĄ JAK DRUŻYNA GRACZY, PO PROSTU PODCZAS LICZNYCH PODRÓŻY ZNALEŹLI WSPÓLNY CEL, KTÓRY REALIZOWALI JUŻ BARDZIEJ OFICJALNIE.

Jak do nich dołączyć? Ha! Naprawdę chcesz? No dobra. To mała grupa i nie jest nastawiona na poszukiwanie kolejnych rekrutów, ale jeśli ktoś chce się przyłączyć to chętnie wezmą go pod swoje skrzydła. Nie jest kolorowo - nie dostaniesz od nich na start broni, leków, jedzenia lub wody. Nie chodzi o to, że ich nie stać bo zapewne mają coś w zanadrzu. To co masz jest twoje, dopiero zdobyty później sprzęt rozdziela się między członków drużyny. Oczywiście musisz zaakceptować ich zasady, podporządkować się rozkazom, zdać kilka testów sprawnościowych i nastawić się na długą rozłąkę. Jeśli zostawiasz rodzinę, ale taką prawdziwą, nie jakąś przypadkowo poznaną laskę, tylko żonę i dzieci, to grupa przeznacza dla ciebie dodatkową premię. W końcu jak wrócisz do domu to wypada mieć coś dla bliskich. Jest jeszcze jedna ważna rzecz, możesz z nimi jeździć, zdać testy itd., ale to twoja postawa pokaże czy zostaniesz pełnoprawnym członkiem ekipy. Chodzi o to czy można ci ufać, czy przydasz się grupie. Takie tam.

Czy można się odłączyć? Przecież jeszcze do nich nie należysz, więc co cię to obchodzi?! No dobra. Sprawa wygląda tak, że jak chcesz od nich odejść to lepiej mieć powód, choć szef na ogół nie problemów i myślę, że sama tęsknota do rodziny byłaby wystarczająco dobrym alibi. Jeśli kręcisz, wyczują to. Jeden już odszedł z tego świata, ponoć sabotował ich misje a potem chciał uciec. Zmiękczyli go w kilka dni i wyśpiewał wszystko. Potem zastosowali kurację ołowiem. Z drugiej strony, ich były mechanik Bobby „Trójpalczasty" Dawson, zmarł na skutek zakażenia jakąś mutancją chorobą. Pochowali go, a wszystkie jego rzeczy odwieźli rodzinie do Salt Lake.

Sztuczki dla bokserów i nie tylko

ŚCIANA
Wymagania: Budowa 13, Charakter 15, Odporność na ból +6
Opis: Był taki facet, Rick. Jednym ciosem złamałby mnie w pół. Przyszedł jakiś koleś z nikąd i stanął z nim w ringu. Dostał grad ciosów… i nic. Stał twardo. Nie wiem jak to zrobił, ale przeżył tak 4 rundy!
Działanie: Gracz może zdawać test Odporności na ból o 2 stopnie wyższy. Jeśli zda to nie dostaje w ogóle rany ani kar. Jeśli nie zda to dostaje większą karę.

DOBRANOC
Wymagania: Budowa 15, Zręczność 13, Bijatyka/Sztuki walki +5
Opis: Najpierw był gong na rozpoczęcie. Chwilę stali i wyczekiwali. Łysy Mat zrobił dwa kroki i padł. Greg uśpił delikwenta, na miejscu. Nie zdążyłem nawet papierosa odpalić.
Działanie: Akcja za 3 sukcesy, zajmuje całą turę. Gracz uderza przeciwnika powodując ranę ciężką z mniejszą karą, ale trafiony wykonuje Cholernie trudny test Odporności na ból. Jeśli obleje, pada nieprzytomny na k20 minut.

NA KLATĘ
Wymagania: Budowa 14, Charakter 14, Kondycja +3, Niezłomność +3, Odporność na ból +3
Opis: Widziałem w filmie, jak koleś przyjął serie ciosów na siebie. Ledwo stał skubany, ale potem rozniósł tamtego na łopatki.
Działanie: Gracz za każde otrzymane obrażenie dostaje dodatkowy segment w następnej turze walki.

ZWIĘKSZONE TEMPO
Wymagania: Zręczność 14, Bijatyka/Sztuki walki +5
Opis: Powiedział „No to jazda!" i oklepał grubasa. Był dla niego za szybki, gruby zwyczajnie nie wytrzymał tempa.
Działanie: Podczas pierwszego zwiększenia tempa w walce, testy trudniejsze są tylko dla przeciwnika.

Kornel Bielawski

WŁADZA PO APOKALIPSIE

Mały przewodnik dla kandydatów na liderów


ilus. Piotr Foksowicz

ON MA ZADATKI NA LIDERA. A TY?

Grubo ponad rok temu postanowiłem, że napiszę mnóstwo fajnych rzeczy o władzy w Zasranych Stanach. Nawet chwaliłem się na blogu, że to zrobię, że będzie super i w ogóle cacy. Otóż rzeczywistość pokazała, że niewiele czasu poświęcałem temu "projektowi", zatem chyba zdecydowałem się go zarzucić. Publikuję za to pierwszy "rozdzialik", który - jak mniemam - nie uchronił się od błędów. Wybaczcie mi wszystkie niedociągnięcia. Śmiejcie się lub ciskajcie gromami. Miłej lektury.

A ZATEM WŁADZA

Ona niszczy nas wszystkich. Całe życie marzymy o wpływach, o potędze, by choć trochę luksusu wyrwać dla siebie, by uciec z szarej masy w tym brudnym, gównianym świecie. Ilu z nas ją zdobędzie? Jeden sprytniejszy na tysiąc pechowców, którzy akurat nie byli we właściwym miejscu we właściwym czasie. Nie oszukujmy się, bracie. Władza, potęga? Nie jesteśmy do tego stworzeni, nie jest nam to pisane. Całe życie wyobrażałeś sobie, że gdy już znajdziesz się na szczycie, będziesz miał spokój i pewną przyszłość, co? Nie myślałeś o tym, jak łatwo z tego szczytu spaść, co? Chwila nieuwagi i lecisz w dół z nożem w plecach. Najwięcej takich noży wbijają najbliżsi przyjaciele. Historia zna takie przypadki.

Widzisz, tu jest nasz problem. Żyjemy w innym świecie, ale wyobrażenia nadal mamy inne, przestarzałe. Wydaje nam się, że wystarczy mieć ładną buźkę, powiedzieć parę słów do wiwatującego tłumu, na przykład „wszyscy jesteśmy Amerykanami" i cały Nowy Jork leży u twych stóp. To była demokracja, bracie. Najgorszy z możliwych sposobów na zorganizowanie się i wzajemną pomoc. Demokracja wynosiła w górę kretynów, którzy przeczytali parę książek o manipulacji i mieli dość pieniędzy, by zatrudnić sobie faceta od kreowania wizerunku. Myślisz, że liczyły się zasługi? Wiedza? Mogłeś mylić słowa hymnu, nie mieć pojęcia o geografii, historii, mylić znanych pisarzy z nazwami chorób, udawać tylko, że interesujesz

się piłką nożną… dlatego dziś w większości naszego ukochanego kurwidołka nie ma demokracji. Wyglancowane lalusie nie robią już furory za frajer. W czymś musisz być dobry i musisz to wykorzystać, znaleźć sobie miejsce, popleczników.

Jednym możemy się pocieszyć. Zarówno kiedyś, jak i dzisiaj, do władzy dążą ludzie z małymi fujarkami. Ludzie, którzy w piaskownicy dostawali lanie od kolegów, bo ich babki z piasku się nie udawały. Wiesz, to takie wzmocnienie, wklepana motywacja do końca życia. Dziś facet w garniturze za kilka tysięcy gambli pamięta, jak obrywał. A jego dawni kumple od grabek i wiaderek już dawno wiszą na jakimś słupie i robią za pokarm dla sępów. Dlatego módl się, chłopie, by ten ważniak z Vegas nie przypomniał sobie, jak lata temu wskoczyłeś w jego piaskowy zamek, jak ukradłeś mu lizaka o smaku coli. Módl się, żeby ten ważniak z Vegas wybaczył wszystkim swoim dawnym oprawcom. Bo tacy ludzie u władzy niosą tylko zniszczenie i zrobią wszystko, by zagłuszyć niechciane wspomnienia. A my albo uciekniemy albo damy się zabić. Cieszę się, że nie jestem żadną szychą. Przynajmniej żaden frajer nie mówi, że mam mało w spodniach.

Mieliśmy jednak na poważnie porozmawiać o władzy dzisiaj. Nadal jej nie lubimy, nadal nie ufamy wszystkim tym, którzy próbują wydawać nam polecenia. Nasze szczęście, jesteśmy niezależnymi ludźmi, mamy swoje rozumy i o ile starcza nam sił i benzyny w baku, możemy sobie swobodnie jeździć po kraju i robić wszystko, na co mamy ochotę. Zwróć uwagę, że nie wszyscy tacy są. W Zasranych Stanach nadal żyje całe mnóstwo szarych, bezmózgich owiec, które tylko patrzą i żrą trawę, którą ktoś wrzuca im do zagrody. Takie stada muszą być jakoś zorganizowane, zawsze pojawia się jedna sprytniejsza owieczka, która wie co robić. I wtedy zaczyna się zabawa.

To jest najważniejsza sprawa dla każdego ważniaka u władzy…

PRZETRWANIE

Po to są przywódcy, by dobrze się zorganizować. A dobra organizacja to podstawa przetrwania, bracie. I nie myśl sobie, że wystarczy pojechać do byle wiochy i obiecać chłopom lepszą przyszłość. Ludzie nie są aż tak głupi. Trochę już po Zasranych Stanach jeździłeś i wiesz, jak się sprawy mają w różnych osadach. Zamknięte, niemal hermetyczne skupiska. Obcy podróżnik – owszem – znajdzie dla siebie miejsce w obrzydliwej knajpce (jeśli w ogóle tam jest), napije się piwa, ale cały wieczór spędzi czując na sobie spojrzenia miejscowych. Jesteś obcy, nie możemy tobie ufać. Jesteś obcy, więc prawdopodobnie przynosisz kłopoty. A my nie chcemy kłopotów. Powinniśmy więc cię zabić.

W małych osadach, wioskach, miasteczkach jest ktoś, do kogo można


ilus. Piotr Foksowicz

JAK NIE MARCHEWKĄ, TO KIJEM!

się odwołać w spornych sytuacjach. To bezstronny arbiter, często doświadczony i z ogromną wiedzą. Prości ludzie intuicyjnie skupiają się wokół bardziej rozgarniętych jednostek. Taki przywódca może być ostatnim głosem zdrowego rozsądku. To on zdecyduje, czy wygnać cię na pustynię czy zostawić w spokoju. Trafisz na szalonego wodza, jesteś trup. Trafisz na rozsądnego gościa, masz szansę…

Organizacja życia w małych społecznościach wymaga przede wszystkim umiejętności planowania. Prostak myśli tylko o jutrze, dlatego nikt go nie słucha. Mądry facet potrafi wybiec dalej, przewidzieć coś na podstawie obserwacji. Widzisz, w ten sposób ktoś

mądry stwierdził, że za rok rzeka wyleje i będzie trzeba uciekać, chyba że zrobimy system kanałów, który uchroni nas przed powodzią i przy okazji nawodni ziemię… O takiej organizacji właśnie mówimy. Mądry facet patrzy na otoczenie i spekuluje, co może się niemiłego wydarzyć. Niedaleko jeżdżą łobuzy na motorach? Zastanówmy się, co można zrobić. Mężczyźni w wiosce mają strzelby i potrafią strzelać. Mamy myśliwego, który świetnie zna się na sidłach. Zabarykadujemy się więc w domach, pozwolimy draniom wykrwawić się we wnykach, a pozostałych wystrzelamy, o ile odważą się do nas zbliżyć. A może inaczej? Mamy dużo żarcia, nawet za dużo. Zaprosimy bandziorów do siebie i ich nakarmimy, pogadamy na spokojnie, może pozwolimy im używać ładniejszych dziewcząt (to konieczna ofiara dla dobra ogółu). Kupimy ich, zostaną naszymi przyjaciółmi i przy okazji pomogą nam, gdy pojawi się inne niebezpieczeństwo.

Wszystko fajnie. Ale co, jeśli broń będzie zaniedbana i zanieczyszczona? Co, jeśli faceci potrafili strzelać dwa lata temu, ale teraz są grubi i leniwi? Myśliwy od miesiąca leży i cierpi na biegunkę. Żarcie szybko gnije, a w wiosce nie ma ładnych dziewcząt. Rola przywódcy to także prewencja. Zapobieganie potencjalnym zagrożeniom, łatanie dziur w organizacji. Będzie trzeba rozsądnie dysponować zasobami, zainwestować w odpowiednie środki do czyszczenia broni. Trzy lub cztery razy w tygodniu obowiązkowa przebieżka od tamtego kamienia do wyschniętego bajorka. Trzeba zorganizować lekarza, by pomógł myśliwemu. Może da się go namówić, by został w wiosce na stałe (trzeba mu zapłacić). Trzeba posłać chłopów do sąsiedniej wiochy po drewno i blachę, może uda nam się zrobić magazyn. Z dziewczynami będzie problem, ale mamy za to cały zapas papierowych toreb, które można nałożyć na głowę, żeby nie patrzeć…

Tak się dziś żyje w małych społecznościach. Codziennie trzeba coś naprawiać, by w sytuacji zagrożenia się nie zesrało. Łatanie dziur, kolego, o to chodzi. I zawsze potrzeba tu kogoś, kto obejmie wszystko swoją wyobraźnią, kto będzie w stanie myśleć o wszystkim, a nie tylko o grubej Joli. Ktoś musi trzeźwo myśleć, wydawać polecenia. To dobra umowa. My, szaraczki, dajemy przywódcy lepsze piwo, lepsze łóżko, dbamy o niego i wykonujemy jego polecenia. Ale w zamian za to nie musimy się martwić o wiele rzeczy, nie musimy samodzielnie podejmować decyzji. Ta ucieczka od wolności to błogosławieństwo.

REALIZACJA WŁASNYCH INTERESÓW

No dobra, nie oszukujmy się. Nie każdy jest dobroczyńcą, nie każdy staje w obronie uciskanych. Są i tacy, którzy pod pozorem organizacji sami napełniają sobie kiesę. Tego typu ludzi spotkasz najczęściej w dużych miastach – bossowie z wielkimi cygarami w gębach, grubasy w drogich marynarkach. Ich celem nie jest stworzenie sytuacji, w której społeczność będzie w stanie skutecznie radzić sobie z niebezpieczeństwami. Ich celem jest doprowadzenie do stanu, w którym jego organizacja stworzy iluzję (lub nie) konieczności obrony przed jakimś zewnętrznym wrogiem. Wtedy gruby boss mówi: „my was obronimy, a w zamian dacie nam to i tamto". A potem dorzuci: „a jeśli nie będziecie chcieli naszej pomocy… sami sobie to weźmiemy".

Rozumiesz różnicę, prawda? Chodzi o legitymizację władzy – wiem, że to trudne słowo. Powtórz. Le-gi-ty-mi-za--cja. Mądry facet w wiosce ma władzę, bo ludzie mu ufają i jest najmądrzejszy, a przynajmniej z biegu odróżnia bojler od kaloryfera. Gruby facet cygarem nie będzie rządził bo ma świadectwo z paskiem, a dlatego, bo ma posłusznych kumpli z dużymi gnatami. Kumpli, którzy zrobią porządek z każdym, o ile dostaną zapłatę. Autorytet, kolego, autorytet.

Innym przykładem realizacji włanych interesów poprzez władzę będzie dla nas przywództwo religijne. Jakiś facet wymyśli sobie, że jest posłańcem jakiegoś wyimaginowanego boga. Sam w to wierzy lub nie – to nie ma akurat dla nas znaczenia. Ważne, że idzie w świat i mówi, że każdy kto z nim nie pójdzie i kto nie będzie mu usługiwał, zostanie ewaporowany. Sytuacja wygląda zatem tak: jest wiocha i są mieszkańcy służący jakiemuś wariatowi. Ów wariat mówi: przynieście mi stal i drewno, a stanie się dom. Chłopy znoszą złom z całej okolicy, wycinają jedyne drzewa w promieniu kilkuset kilometrów, a potem zaczynają budować. Faktycznie, stał się dom! Ale fajnie! Ktoś sprytny stwierdzi, że to sposób na przetrwanie, a nie realizację własnych interesów.

Cóż, to prawda. Ale po co zatem udawać proroka? Czy przekonywanie kilkudziesięciu osób, że jest się świętym jest łatwiejsze od bycia rozsądnym człowiekiem? Pieprznięty klecha powie: „zbuduję wam dom, w którym zamieszkacie i będziecie bezpieczni". Wszyscy się cieszą, klaszczą, a potem zaczynają śpiewać piosenki na cześć wybawiciela. Przywódca cudzymi rękami wybudował sobie schronienie. „Przynieście jedzenie, a ja je pobłogosławię i spłynie na was błogosławieństwo"… niedobrze się robi od takiego gadania. A w ten sposób cudzym wysiłkiem zdobywa się żarcie. W ten sposób zdobywa się wszystko, wystarczy głosić słowo boże. Nie oszukujmy się, brachu. Każdy przywódca sekty żyje sobie jak pączek w maśle. To jest dopiero władza!

NIEBEZPIECZEŃSTWA

Wiesz, dlaczego Moloch nie ma jednego mózgu? Dlaczego nie ma ścisłego punktu kontrolującego całe to blaszane cholerstwo? Bo ludzie mieliby zbyt

łatwo. Wystarczy jedna skuteczna misja samobójcza i wszystkie maszyny leżą i kwiczą. Byłoby pięknie, prawda? Jedna akcja i problem z głowy. Stalowy nie jest głupi. Ludzie za to są bardzo głupi. Albo i nie. Sam już nie wiem.

Gdy przyjeżdżasz do niewielkiej osady na zadupiu tak wielkim, że psy i dupy… No właśnie, wszystko – powiedzmy – działa jak w zegarku, czyli sprawnie. Ludzie wiedzą co robić, bo mają przywódcę. Czasem samodzielnie pomyślą, ale większość decyzji podejmowana jest odgórnie przez najmądrzejszego faceta w okolicy. Idziesz do niego, sprzedajesz kulkę i wszystko się sypie. Panika, chaos, bezradność. Pierwsze chwile są najgorsze, bo nie wiadomo, kto teraz ma wszystko trzymać w ryzach. Kłótnie, bratobójcze walki. Jeden gość powie, że chce przewodzić, a zaraz po nim odezwie się trzech innych, którzy będą mieli coś przeciwko. Najprostszy sposób na rozwalenie całej organizacji, no nie?

Oczywiście niektórzy są sprytniejsi: wyznaczają swoich następców albo okazuje się, że nie są wcale jednoosobowym organem decyzyjnym. Niektórzy zabezpieczają się, wyznaczając na przyszłego przywódcę – na przykład – swojego syna. Lub kogokolwiek innego, kto ma mózg i potrafi go używać.

Rozumiem, że chcesz być ważniakiem. Chcesz rozkazywać i patrzeć, jak twoje polecenia są skrzętnie wykonywane. Jasne, doskonale to rozumiem. Też bym tak chciał. Ludzie u władzy jednak mają przejebane, wierz mi. Zapomnij, że wszyscy będą cię kochali. Nie będziesz żadnym dobrym królem troszczącym się o poddanych. Zamiast tego każdą noc będziesz spędzał w innym miejscu. Nagle we wszystkich zaczniesz widzieć potencjalnych wrogów. Zmysły wyczulą ci się i nastawią na wychwytywanie wszystkich nienaturalnych ruchów czy dźwięków. Nie będziesz mógł zasnąć. Zamykając się w pokoju, przeszukasz najpierw wszystkie szafy, rozerwiesz materace w poszukiwaniu bomby lub czegokolwiek innego, co mogłoby zagrozić twojemu życiu.

Jeśli już zaczniesz rządzić, szybko zorientujesz się, że nie jesteś niezastąpiony. Zrozumiesz też, że na twój stołek chętkę będzie miało jeszcze kilku innych spryciarzy. Jeśli o mnie chodzi, daję tobie maksymalnie kilka miesięcy. Pierwszy nieudany zamach na twoje życie i wszystko się zmieni. Staniesz się zwierzyną i nie zaznasz już spokoju – reszta życia w panicznej ucieczce. Jeśli masz jakąś rodzinę, z pewnością jej życie też będzie w niebezpieczeństwie. Będziesz musiał chronić siebie, swoją pannę i ewentualne bachorki. Nie, nie myślisz chyba, że będziecie kryć się razem? Jeśli będziesz miał szczęście, zobaczysz rodzinkę raz w miesiącu.

Szybko zatęsknisz za beztroskim życiem biednego powsinogi. Zwłaszcza, gdy będziesz musiał się gdzieś publicznie pojawić. Wtedy poczujesz się jak na widelcu.


ilus. Piotr Foksowicz

MOLOCH MA PROŚCIEJ: POSŁUSZEŃSTWO MONTUJE FABRYCZNIE

Poważnie. Przeciwnicy polityczni, zwyczajnie ludzie którzy też chcą rządzić, to dopiero wierzchołek góry lodowej. W gruncie rzeczy z nimi może być najłatwiej – wystarczy się dogadać, prawda? Podzielić się władzą, na przykład. Gorzej, gdy trafisz na jakichś idealistów, którzy w imię odbudowy kraju chętnie by cię sprzątnęli. I tu sypnięcie kasą nie wystarczy. Ideałów nie można kupić. Jeśli okażesz się przywódcą z pierwszej ligi, tym bardziej przesrane. Moloch myśli, szuka wrogich ośrodków decyzyjnych. Maszyny zrobią zwiad, pstrykną ci parę fotek, będą zbierały na twój temat dane przez parę miesięcy, by ostatecznie cię zlikwidować. To może się zdarzyć!


ilus. Mateusz Bielski

DOBREGO LIDERA TO ZE ŚWIECĄ SZUKAĆ!

GDZIE WYSŁAĆ SWOJE CV?

W porządku. Wiesz, co ci grozi, a nadal chcesz być szychą? Musisz wiedzieć, jakie atrybuty cechują dobrego przywódcę. Sam ustalisz sobie, czy jesteś szurniętym posłańcem bożym, czy raczej wolisz wszystkich podporządkowywać sobie siłą.

WYGLĄD

To podstawa. Jak na mnie, ryj masz gorszy od miss Missisipi, ale ostatecznie to nie ja będę na ciebie głosował, a inni. Wygląd jest ważny, a może nawet najważniejszy. Smutna prawda jest taka, że kiedyś nie liczyło się co mówisz, ale jak wyglądasz. Dziś pewnie znajdą się jeszcze takie miejsca, gdzie ogolona buźka więcej znaczy od zaradności. Jeśli będziesz śmierdzielem, nie będziesz miał sympatyków. Zastanów się, jaki wygląd jest dobry dla przywódcy w danym regionie. W Nowym Jorku potrzebny będzie ci garniak, krawat i maszynka do golenia. W Hegemonii natomiast zarost świadczy o męskości. Widziałeś jaką brodę ma generał Bano? No właśnie. Twardziele z pewnością lepiej odbiorą praktyczny ubiór, może nawet wojskowy, o krawacie zapomnij – wyśmieją cię. Nie waż się wychodzić na mównicę w Teksasie, jeśli jesteś czarny, zmutowany lub zwyczajnie brzydki…

GADANE

Stań przed lustrem, przedstaw się sobie i powiedz parę mądrych i trudnych słów. Jeśli się jąkasz, będziesz musiał się grubo nakombinować i szukać innych atutów. Kiedyś politycy wyzywali się na pojedynki słowne – gadali i gadali, przekonywali się, argumentowali, próbowali sprytnie wymanewrować przeciwnika. Dziś nikt już tego nie potrafi, dobrze wiemy, na czym polegają negocjacje w naszych czasach. Prędzej czy później jednak argument spluwy nie wystarczy. Ktoś zada ci trudne pytanie i co? Zastrzelisz go? Musisz umieć odpowiadać na pytania, na które nie znasz odpowiedzi. Musisz mówić pięknie o pierdołach i sprawiać, by ludzie myśleli, że poruszyłeś niezwykle istotną kwestię. Gadanie to sztuka odwracania uwagi. Jeśli przy okazji jesteś mistrzem ciętej riposty i znasz tajniki czarnej retoryki, tym lepiej.

NERWY

Będąc u władzy codziennie spotykać się będziesz z różnorakimi przeciwnościami. Wszystkie one będą wywierały na tobie presję. Będziesz żył w stresie i twoja wytrzymałość psychiczna odegra tutaj kluczową rolę. Jeśli pozwolisz sobie wejść na głowę – przegrałeś. Jeśli sprawy cię przerosną – przegrałeś. Jednocześnie będziesz musiał sobie radzić z atakiem mutków, epidemią grypy, przeciwnikami politycznymi i bólem stawów. Jeśli to udźwigniesz, nie dasz się złamać, ze spokojem rozwiążesz każdy z tych problemów – wygrywasz. Jeśli nie wytrzymasz nerwowo, prawdopodobnie zamkną cię w jakimś szpitalu i do końca życia będziesz chodził w kaftanie. Zero paniki. Trzymaj nerwy na wodzy. Na pytania odpowiadaj spokojnie. Nie daj się sprowokować. Jeśli problemów będzie zbyt wiele, dokończ herbatkę i po prostu tu załatw.

WIEDZA

Czasem się przydaje. Owszem, możesz udawać i kłamać, ale to w końcu wyjdzie na jaw. Lepiej kopnąć się w dupę i poczytać parę książek. Poczytają trochę o historii, bo nadal nią żyjemy. Przeszłość nadal ma dla nas znaczenie, ale co ważniejsze, niesie nam naukę. Poznaj błędy wielkich, żebyś nie musiał ich powtarzać. Dowiedz się o prawidłowościach rządzących światem. Dzięki temu łatwiej będzie ci przewidywać problemy, łatwiej będzie im zapobiegać. A poza tym, jak już mówiłem wcześniej, ludzie mają skłonności do skupiania się wokół mądrych.

NEUROSHIMA TACTICS



We Wrocławskim sklepie „Planszóweczka" rusza akcja cotygodniowych sesji NST dla początkujących, spotkania odbywają się co środę o 18.

We Wrocławiu i Krakowie ruszyła liga NST. Wkrótce zawita do kolejnych miast!

Na terenie całego kraju – Lublinie, Warszawie, Łodzi, Poznaniu, Bielsko Białej odbywały się pokazy NST.

W tym miesiącu na stronie wydawnictwa zostały zaprezentowane nowe modele hybryd i szponów. Modele te wg. Zapewnień naszego podwykonawcy powinny dotrzeć w przyszłym tygodniu do Polski. Zatem już niedługo pojawią się w sprzedaży!

Marta Dettlaf nasza nowa graficzka ukończyła prace nad kilkoma nowymi grafikami koncepcyjnymi, które zaprezentujemy w najbliższej przyszłości.

Modele Punków zostały ukończone natomiast prace nad Szturmowcami dobiegają końca, niedługo możecie się spodziewać dalszych prezentacji.

Trwają intensywne prace nad balansem nowych jednostek specjalnych, wyczekujcie zatem porcji ciekawych nowości!



Adrian Tyrakowski

ABC: Akcesoria

W DZISIEJSZYCH CZASACH DOSTĘPNA JEST CAŁA GAMA NARZĘDZI, FARB I AKCESORIÓW MODELARSKICH KTÓRE SPRAWIAJĄ, ŻE OGRANICZA NAS JUŻ TYLKO WYOBRAŹNIA. W PONIŻSZYM ARTYKULE POSTARAM SIĘ ZAPREZENTOWAĆ PODSTAWY WARSZTATU MODELARSKIEGO.

Opisane tu narzędzia są bardzo przydatne jednak nie wszystkie musicie kupować od razu, musicie pamiętać, że większość modelarzy dysponująca takim zapleczem zbierała swoje narzędzia przez kilka lat. Część narzędzi jest całkowicie niezbędna w te musicie się zaopatrzyć będą to pędzle, pilniki, nożyki farby itd. natomiast część narzędzi przydaje się tylko raz na jakiś czas, zatem z zakupem można zaczekać, aż będzie wam potrzebne. Przejdźmy jednak do meritum tematu czyli narzędzi.

Pędzle

Ten temat jest bardzo obszerny można by o nim opowiadać bardzo długo ja postaram się jednak w miarę możliwości streścić go do minimum. Pędzle można by podzielić ze względu na parę kryteriów, skupmy się jednak na początek na najistotniejszym – syntetyczny czy naturalny? Odpowiedz może być tylko jedna – naturalny. Uwierzcie mi na słowo, pisze to z własnego doświadczenia, praca z naturalnym włosiem jest o wiele przyjemniejsza, a w przypadku wielu godzinnego malowania chodzi przede wszystkim o komfort pracy. Nikt nie lubi kiedy pędzel źle rozprowadzają farbę, w rezultacie niszcząc cały efekt.

Kolejnym kryterium doboru będzie rozmiar i kształt końcówki, jest to w zasadzie kwestia indywidualna, każdy sam musi sobie wypróbować z jakim kształtem końcówki praca jest dla niego najprzyjemniejsza (ja osobiście nie lubię pędzli o zbyt długim włosiu i zbyt ostrym zakończeniu). Pewnym jest jednak, że na początek potrzebnym będzie choć 2-3 pędzle, większy do nakładania koloru podstawowego, mniejszy do detalu, warto mieć jeszcze jeden większy do wszystkich niewdzięcznych zadań które niszczą pędzel. Kolejne pędzle o różnych kształtach i rozmiarach pojawią się w naszym warsztacie z czasem w miarę potrzeb z czasem.

Ostatnim kryterium na które powinniśmy zwrócić uwagę jest firma, a co za tym idzie cena. Pędzel jest naszym najistotniejszym narzędziem, powinniśmy się zatem zdecydować na najlepszy pędzel na jaki możemy sobie pozwolić, jeśli będziemy o niego dbać starczy nam na długi czas (moje pędzle dożywają zwykle roku czasem półtorej).

Na zakończenie warto poruszyć temat dbania o pędzle. Zadbany pędzel utrzymuje ostrą końcówkę co pozwala na sprawną prace i uzyskiwanie lepszych efektów. By pędzel utrzymywał ostry szpic powinniśmy podczas malowania często opłukiwać go w kubeczku z wodą, którą wymieniamy w miarę potrzeb. Unikajcie uderzania/"ciapania" szpicem po dnie i bokach kubka! Zniszczycie w ten sposób kształt szpica i spowodujecie rozszczepianie włosia.

Jeżeli nabieracie farbkę bezpośrednio z pojemniczka (co stanowczo odradzam) nigdy nie zanurzajcie całego włosia w farbie! Gdyż farba która dostanie się do łączenia uchwytu z łosiem zacznie stopniowo rozczapierzać szpic pędzla, a także może zmienić kształt ułożenia włosia.

Gdy zakończycie prace umyjcie pędzle w wodzie z dodatkiem mydła lub szamponu, następnie opłuczcie pod bieżącą wodą, uformujcie szpic i odstawcie (najlepiej nasadzając końcówkę zabezpieczająca szpic) w miejsce w którym nic ich nie uszkodzi.



Powyższy obrazek świetnie ilustruje temat pielęgnacji włosia:

1 pędzel został uszkodzony w wyniku uderzania włosiem o dno kubeczka.

2 pędzel pomimo, że jest całkiem nowy nie był poprawnie opłukiwany i zaczyna tracić szpic.

3 pędzel stracił szpic i kształt w wyniku farby która dostała się na łączenie.

4 pędzel mimo poprawnej eksploatacji dożył swoich lat, teraz idealnie nada się do technik suchego pędzla.

5 pędzel ma ponad rok i jest intensywnie używany (co widać po wytartej stalówce) jednak był popranie czyszczony i eksploatowany, szpic jest ciągle ostry, pędzel nie rozwarstwia się.

6 pędzel służy za przykład jest to zupełnie nowy pędzel

Gąbki

Mają wiele zastosowań, kładziemy na nie gotowe elementy, jeśli nie mamy rękawiczek możemy złapać lub docisnąć elementy których nie chcemy natłuścić palcami. Gąbki mają też inne ważne zastosowanie, za ich sposobem możemy nakładać nieregularne plamy i kształty odprysków, rdzy itp. Gąbki będą zostawiać różne kształty w zależności od ziarnistości, polecam wam wypróbować rożne gąbeczki.

Farbki

Na polskim rynku dostępne są praktycznie bezproblemowo farbki akrylowe wszystkich znaczących producentów, daje to szerokie pole wyboru farb które będą nam najbardziej odpowiadać. Farby poszczególnych producentów różnią się rzecz jasna pojemnością, składem, kryciem czy gama kolorów. Osobiście polecam farby Vallejo Game, odznaczają się stosunkowo dobrym kryciem, dużą pojemnościom i przystępną ceną. Dodatkowo skład serii Game przystosowany jest specjalnie do gier bitewnych, farba jest bardziej elastyczna i odporna na ścieranie.

Farby akrylowe, rozcieńczamy wodą(najlepiej destylowaną), lub specjalistycznymi preparatami, gdyż farba bezpośrednio z pojemniczka jest zbyt gęsta i tworzy zbyt grubą warstwę która często ukrywa drobne szczegóły oraz nie wygląda zbyt estetycznie.

Wszystkie farby akrylowe(nawet te różnych firm) można swobodnie mieszać ze sobą, tworząc nowe ciekawe odcienie.

Farby o podwyższonej zawartości pigmentu (Citadel Foundation / Vallejo Opaque) Farby te idealnie nadają się jako pierwsza warstwa koloru, gdyż już pierwsza warstwa kryje idealnie. Inna sytuacja w której możemy je wykorzystać to ta w której malujemy jaśniejszym kolorem po ciemniejszym i chcemy by kolor idealnie pokrył daną powierzchnie. W/w farby są bardzo gęste(konsystencja pasty) i konieczne jest ich rozcieńczanie.

Inki

To bardzo rozrzedzone farby o dużej ilości pigmentu, służą dodo zabarwiania powierzchni na inne kolory, często używa się ich do wypełniania zagłębień i podkreślania szczegółów. Dla najlepszych efektów warto je rozcieńczyć wodą i lakierem, pozwoli to na lepsze rozprowadzenie Inka po powierzchni i jego poprawne osadzenie w zagłębieniach.



Washe
Bardzo zbliżone do Inków zawierają mniej pigmentu, nadają się do pracy bezpośrednio z pojemniczka, nie trzeba ich rozcieńczać, szybciej zasychają, umożliwia to szybsze nanoszenie kolejnych warstw.

Podkład
Zanim zaczniemy nakładać jakiekolwiek kolory niezbędny jest podkład. Podkład jest całkowicie niezbędny gdyż poprawnie nałożony ułatwia nam malowanie kolejnych warstw farby, pomaga nam ukryć późniejsze niedoróbki, niweluje prześwity metalu lub plastiku modelu. Ponadto spaja późniejsze warstwy farby z modelem, czyniąc model bardziej odpornym na uszkodzenia.

Zwykle używa się 3 kolorów podkładu, można się oczywiście spotkać z innymi kolorami jeśli w danej sytuacji inny kolor miał by nam ułatwić późniejszą prace.

Kolor czarny – wszystkie kolory nałożone na czarny podkład będą ciemniejsze, idealnie nadaje się on pod metaliczne kolory. Pozwala nam ukryć błędy i niedomalowania jest to kolor dobry zwłaszcza dla początkujących.

Kolor biały – wszystkie kolory nałożone na biały podkład będą jaśniejsze, ciężko jest uzyskać głębokie ciemne odcienie, idealnie nadaje się jeśli chcemy model zdipować lub wykończyć go szybko washami. Nie wybacza błędów, gdyż wszystkie niedomalowane elementy będą mieć biała obwódkę.

Kolor szary – jest to kolor pośredni pomiędzy powyższymi.

Podkład zenitalny – czarny podkład na który nałożony został kilkoma psiknięciami (od srtrony z której pada światło) kolor biały. Ułatwia malowanie światłocieni, dodatkowo podkresla wszystkie szczegóły modelu.

Farby podkładowe
Dostępne są specjalne farby podkładowe, są one wytrzymalsze i szybko zasychają umożliwiając bezproblemową prace bez obawy o obtarcia w stosunkowo krótkim czasie po spodkladowaniu. Ich formuła sprawia, że idealnie przylegają do malowanej powierzchni, poprawnie nałożone tworzą wytrzymała cienką warstwę. Można je nanosić pędzlem ale najefektywniej robić to przy użyciu aerografu.

Farby podkładowe w sprayu
Umożliwiają uzyskanie możliwie najcieńszej warstwy podkładu bez użycia aerografu, pozwalają też zaoszczędzić sporo czasu, gdyż można je rozpylić szybko na dużej powierzchni. Farbę rozpylamy z około 20-30cm krótkimi psiknięciami, uważamy by nie przesadzić zwłaszcza z modelami plastikowymi. Gdyż farby w sprayu zawierają rozpuszczalniki które mogą zniekształcić pewne obszary modelu. Nie nadają się do pracy ze styropianami.

Farby w sprayu ze względu na zawarty w nich rozpuszczalnik działają wyjątkowo drażniąco na drogi oddechowe dlatego zalecam używanie ich w maseczkach i w dobrze wentylowanym pomieszczeniu.

Pozdrawiam serdecznie i do następnego numeru Gwiezdnego Pirata!

W NASTĘPNEJ CZĘŚCI ARTYKUŁU OMÓWIĘ RESZTĘ NIEZBĘDNYCH I PRZYDATNYCH NARZĘDZI PRZYDATNYCH PODCZAS PRZYGOTOWANIA MODELU DO MALOWANIA. OPOWIEM TEŻ O MOŻLIWYCH ZASTOSOWANIACH PRZEDMIOTÓW POZORNIE NIEZWIĄZANYCH Z MODELARSTWEM.

POMALOWAŁEŚ SWOJĄ EKIPĘ DO TACTICSA?

ZMAJSTROWAŁEŚ FAJNĄ MAKIETĘ?

MASZ FOTKI I CHCIAŁBYŚ SIĘ NIMI POCHWALIĆ?

PODEŚLIJ ZDJĘCIA NA ADRES: PORTAL@WYDAWNICTWOPORTAL.PL

RAZ, ŻE TO FAJNIE ZOBACZYĆ, CO INNI PODZIAŁALI Z MODELAMI I SCENERIĄ DO NEUROSHIMY TACTICS, A DWA, ŻE CHĘTNIE CIĘ NAGRODZIMY :)

Monastyrowy telegraf

- nadeszła jesień, skończyło się Essen, ruszyły prace nad Monastyrem!
- na stronie Monastyru rozpoczął się sezon doryjski - kilku tygodniowy okres, w którym zachęcamy graczy i MG do przysyłania swoich materiałów, pomysłów, wspomnień z sesji związanych z Dorią. Najlepsze materiały będą publikowane na stronie internetowej Monastyru
- na stronie Monastyru pojawiła się już informacja o tym, że utraciliśmy dane związane z konkursem na profesję - z tego powodu prosimy uczestników o ponowne przysłanie prac na konkurs. Najmocniej przepraszamy za kłopot.
- na Falkonie, na prelekcji o Monastyrze ujawniliśmy nieco informacji o tym jak zmieni się świat w Monastyrze 2.0, było o ruchu oporu w Kordzie, o wojnie w Dorii, o ataku Valdoru na Karę...

Astronom

Michał Pięta

Zgodnie z przewidywaniami niebo pozostało bezchmurne. Tym samym zapowiadała się kolejna noc doskonała do obserwacji, co gramolącego się po schodach Balthazara jednoznacznie cieszyło. Trudno było jednak dostrzec na starczej twarzy jakikolwiek objaw radości, wręcz wprost przeciwnie. Malował się na niej wyraźny grymas złości.

Na szczycie schodów nie wytrzymał. Zaklął głośno i soczyście, gdy okazało się, że zamek w ciężkich, okutych drzwiach pracowni wciąż pozostawał nienaoliwiony, choć Balthazarowi języka już w gębie nie starczało, aby przypominać o tym Rufusowi. Jarmarczne słownictwo ani trochę nie licowało z pełną dumniej wyniosłości fizjonomią uczonego, ale cóż on mógł na to poradzić?! Ciskał przekleństwa na prawo i lewo, przy każdej okazji, która tylko dawała gwarancję, iż nikt słów jego nie usłyszy. Chodził przez ostatnie dni niczym wcielony kłębek nerwów, nękany bez ustanku rosnącym zniecierpliwieniem. Tym żrącym od wewnątrz uczuciem, na które nie znajdował innego balsamu niż tylko zwykłe, pozbawione cienia jakiejkolwiek twórczej aktywności, czekanie.

Nienawidził tego. Najsilniej ze wszystkich rzeczy, które budziły w nim odrazę, nienawidził czekania. Tak, ukryć się nie dało, iż Balthazar Engelaar nie należał do ludzi nadto cierpliwych i choć w jego profesji uchodzić to mogło za lekką ekstrawagancję, nie należało mu się dziwić. Przynajmniej w tym wypadku. O tak. W tym wypadku miał pełne powody do zniecierpliwienia.

Wszedł do pracowni i odstawił wypełniony ziołowym naparem kubek na specjalnie przygotowany stolik. Unikał jak ognia bliskości wszelakich cieczy i papieru, szczególnie, że parzone na jelita zioła potrafiły pozostawić na manuskrypcie plamy nie gorsze, niż rozlany inkaust. A Balthazar bardzo mocno cenił so-

bie zarówno wypełniający wszelkie możliwe płaszczyzny pracowni zbiór pism, ksiąg i map nieba, jak i efekty własnej pracy, także w lwiej części przyjmujące formę pokrytego zgrabną kaligrafią papieru. Tej zasadzie uczony hołdował od wczesnej młodości i nigdy nie został przez nią oszukany.

Podkręcił knot lampy, aby rozejrzeć się po pracowni. Nie szukał bynajmniej niczego, zapragnął jedynie nasycić oczy widokiem twórczego bałaganu, nieodzownie tworzonego przez osoby jego pokroju w miejscach pracy. Uspokajało to rozregulowane nerwy. Przypominało, iż zrobił wszystko co było możliwe, aby ekspedycji Olegarda zapewnić jak największe szanse powodzenia. Martwił się o niego okrutnie, nie tylko dlatego, że dumny i pełen wizjonerskiej pasji młodzieniec przypadł mu zwyczajnie do gustu, lecz przede wszystkim dlatego, że był dla Balthazara ostatnią szansą na spełnienie największego marzenia. Podróż Olegarda stać się miała perłą w koronie balthazarowej pracy, miała postawić kropkę nad bardzo mozolnie i rzetelnie stawianym i, pozwolić uczonemu na stałe zapisać się na kartach historii. I to zapisać się nie byle jak, lecz złotymi zgłoskami! Było bowiem więcej niż pewne, iż wiek Balthazara nie pozwoli na przygotowanie kolejnej ekspedycji, że zbyt wiele czasu zajmie znalezienie odpowiednich ludzi, zebranie funduszy, przygotowanie całego majdanu niezbędnego aby dostać się do serca korykejskiej pustyni. O nie. Słuszny wiek odmierzał Balthazar długością swej brody, a ta, nie dość że już przerzedzona i całkiem płowa, sięgała uczonemu daleko za pas. Wszystko pozostawało zatem w rękach Olagarda.

Omiótł wzrokiem półkę z księgami cynazyjskimi i tam zatrzymał się na moment. Pomału podszedł do regału, wyciągając zakrzywiony palec w stronę skórzanych grzbietów. Puknął w jeden z nich i uśmiechnął się pod nosem. Właśnie znalazł zajęcie, które pozwoli dotrwać do momentu, gdy będzie możliwa obserwacja nieba. Sprawdzi raz jeszcze, czy aby na pewno dobrze policzył czas niezbędny dla osiągnięcia przez ekspedycję celu. Upewni się, czy nie denerwuje się na daremnie. A przy okazji rozrusza głowę. Dzisiejszej nocy może być to przydatne.

Wyciągnął księgę i zadowolony z siebie ruszył w kierunku dużego biurka. Po drodze zatrzymał się przy małym stoliku i niechętnie zerknął na przyniesiony z dołu kubek. Kilka łyków teraz, kilka łyków później. Na wszelkie niebieskie obiekty! Czy wszystko co pomaga, musi mieć zawsze tak ohydny smak!

Cynazyjska matematyka od lat go frapowała. Lotność umysłów tamtejszych uczonych była wręcz niewiarygodna, a praktyczna pomysłowość poddawała w wątpliwość fakt dominacji Cesarstwa na arenie Dominium. Dawno temu miał sposobność odwiedzić Kindle i, co podkreślał przy wielu okazjach, gdyby nie nieprzyzwoita odległość dzieląca Kord od Półwyspu Pazura, odwiedzałby je częściej. Wzór na obliczanie czasu niezbędnego do przebycia drogi w określonym terenie, z całą pewnością miał swą genezę w armii, lecz jakże przydatny okazywał się także na co dzień! Oczywiście obliczenia nie były takie proste, nie każdy potrafił oszacować zmienne i doprecyzować je tak, aby otrzymany wynik uznać można było za wiarygodny. Nawet Balthazar miał z tym problemy, lecz w tym wypadku rozchodziło się raczej o brak odpowiednich danych niż umiejętności uczonego. Policzyć drogę dla terenu dajmy na to, centralnego Kordu, żaden problem. Niezbadane pustkowia Korykei przynosiły jednak zbyt wiele zmiennych, zbyt wiele wartości stało na pograniczu zmyślenia, nie wszystko dało się zweryfikować, lub zastąpić wartością znaną z innego terenu. Pomimo tego Balthazar był niemal pewien. To co wychodziło z obliczeń, wciąż i wciąż zapewniało, że wynik jest słuszny. Nawet pomimo rozwiązywania problemu w różnych wariantach. Wszystkie liczby prowadziły uczonego do przekonania, iż Olegard powinien osiągnąć cel w tych właśnie dniach, dziś, jutro, może nawet wczoraj i to byłaby opcja najsilniej przez Balthazara pożądana. Tego właśnie jego uczona głowa pragnęła najbardziej.

Zegar dźwięcznie wybił godzinę. Balthazar odruchowo zliczył uderzenia, choć wiedział doskonale, co wskazuje tarcza. Wiedział, że nadszedł odpowiedni moment.

Oderwał się od obliczeń, pozostawiając rozrzucone po papierze liczby i wzory samopas. Było bardziej niż pewne, iż miał rację, wychodziło to na sto różnych sposobów i z całą pewnością sposób sto pierwszy niczego nie zmieniał. Pióro wróciło zatem do kałamarza, a Balthazar poczłapał w kierunku galeryjki, wpierw zahaczając o stolik z cynowym kubkiem.

Często rozmyślał o przewadze nauki zachodniej nad nauką bliższą jemu, kordyjską. Na pozór kolebkę wszelkiej nowożytnej wiedzy stanowiła Santia, a wraz z nią dawne imperium Doru, z którego to z kolei niczym z krynicy poiła się nowoczesna nauka Cesarstwa, nie mógł jednak Balthazar odeprzeć wrażenia, iż wszystko co ciekawsze, bardziej złożone i pozwalające na więcej, rodziło się na ziemiach położonych na zachód od Balingen. Cała ta przecież przygoda, której zwieńczenia oczekiwał tak niecierpliwie, a nad którą praca pochłonęła kilka ostatnich lat jego dobiegającego końca żywota, rozpoczęła się od ksiąg odnalezionych w dalekiej Agarii, kraju gdzie bystry umysł i nauka stawiane są przeważnie w równym rzędzie z dziedzinami tak dalece niezbędnymi w wojaczce jak artystyczne układanie kwiatów i szydełkowanie. A jednak. Bliskość Valdo-

ru wpływała na zdolność pojmowania miejscowych badaczy w sposób ożywczy, a przeciekająca przez linię frontu wiedza i nauka deviria, otwierała wiele nowych, niezbadanych dróg i możliwości. Mieszało się to wszystko w tyglu ciekawszym i barwniejszym niż tu na wschodzie, gdzie wszystko bez wyjątku poddane jest woli wszechwładnego cesarza. Choć może i to nie jest tak złe, jakby się wydawało. Przecież gdyby nie nowoczesny, pomysłowo złożony i za całą górę kordinów specjalnie z Grande przywieziony teleskop, rewelacje wyczytane ze starożytnych agaryjskich manuskryptów można by wsadzić do teczki założeń i pomysłów nie mających szansy na prawdziwie naukową weryfikację. W gruncie rzeczy Balthazar mógł uważać się za wyjątkowego szczęśliwca. Mroczna, ocierająca się o magię i okultyzm wiedza zachodu, w zastawieniu ze zdobyczami techniki nowoczesnego wschodu, w okrasie jego własnej pomysłowości, inteligencji i wiedzy, doprowadziły go właśnie do tego miejsca. Do miejsca skąd był już tylko krok do dokonania epokowego odkrycia.

Tak, ta myśl osłodziła Balthazarowi gorycz przełykaną z cynowego kubka.

Schody prowadzące na galeryjkę były na szczęście mniej strome niż te, które prowadziły do położonej na szczycie wieży pracowni. No i oczywiście było ich znacznie mniej. Mimo tego Balthazar pokonał ten odcinek z wyraźną zadyszką, co zrzucił na karb nie dającej się ukryć ekscytacji. Dzisiejsza obserwacja mogła zadecydować o bardzo wielu kwestiach.

Widok z galeryjki rozciągał się przedni. Oczywiście za dnia, teraz bowiem dostrzec można było jedynie światła niedalekiej wsi i niewyraźną ścianę lasu, na wschód od wieży. Ten widok nie obchodził jednak Balthazara w najmniejszym stopniu. Odruchowo zadzierał głowę, pozdrawiając gwiazdy lekkim uśmiechem. Wszystko czego potrzebował znajdowało się właśnie tam.

Teleskop czekał, zgarbiony niczym kamienny gargulec na szczycie katedralnego gzymsu. Balthazar rozsiadł się w fotelu i delikatnie ustawił okular. Zanim w niego spojrzał, raz jeszcze zadarł głowę do góry, odnajdując miejsce położenia Trytona. Dziś powinien być widoczny znakomicie. Zatem do dzieła!

Siwa głowa pochyliła się nad okularem. Balthazar wpłynął na bezkres nocnego nieba.

Odkrycie Trytona było bezapelacyjnie najważniejszym wydarzeniem w jego długim życiu. Od niego rozpoczęło się sprawdzanie w praktyce wiedzy, którą jakimś sposobem posiedli przed wiekami badacze nieba z Valdoru. Balthazar nie mógł wyjść z podziwu dla sposobu, w jaki badano dawniej konstelacje tak odległe jak Tryton. Musiała stać za tym magia lub technika, która nie przeniknęła do dziś na tereny Dominium. Balthazar bez pomocy nowoczesnego teleskopu nie był w stanie w ogóle dostrzec Trytona, nie mówiąc już o badaniu jego konstelacji, a opierając się jedynie na zawartej w agaryjskich księgach teorii, nie doszedłby do niczego. Uzbrojony jednak w szkiełko tak potężne, jak stworzony dla niego w stolicy teleskop, mógł pozwolić sobie na wiele. A manuskrypty starodawnych badaczy wiele obiecywały.

Obadawszy Trytona na wszelkie sposoby znane astronomii wschodu, począł Balthazar zgłębiać tajemnice dzieł zachodnich, które dotychczas wkładał między bajki, nie mając praktycznej możliwości zweryfikowania zawartych w nich informacji. Tak natrafił na drogę do Katedry Odrzucenia, pogrzebanego pod piskami korykeiskiej pustyni mitu z czasów samego Proroka.

Powszechnie wiadomym jest, iż w czasach krucjat Prorok odwiedził wiele krain i regionów dzisiejszego Dominium i równie wiele opowieści lub zwykłych bajek na temat tych podróży do dziś w ludzkich umysłach funkcjonuje. Odwiedzając królestwo Korykei miał Prorok modlić się długo i żarliwie o pomyślność dla mieszkańców tej zatraconej krainy, z pewnych względów jednak Jedyny odmówił im swej łaski, pozostając niewzruszonym na modlitwy i błagania. Niewyraźna informacja, na którą Balthazar natrafił przed laty w pismach pomylonego zdawało się mistyka z Santii, mówiła iż miejscem modlitw Proroka była w tym czasie rodiańska Katedra, którą pustynne piaski odsłoniły po okrutnej burzy, jaka rozpętała się nad suchymi równinami niedługo przed przybyciem rycerskiego orszaku. Prorok, jak wiadomo, z Korykei szybko odjechał, budowla jednak pozostała, przybierając w powszechnym użytku nazwę Katedry Odrzucenia. Poza tym jednak niewiele było na jej temat wiadomo. Nawet fakt istnienia Katedry poddawano w wątpliwość, sarkastycznie nazywając ją w XIII wiecznych pismach Katedrą Nieistnienia. Posiadający w tym okresie niemal całkowitą wyłączność na badanie rodniańskich pozostałości zakon świętego Rodianusa, przekonał Papieża, że nie istnieją żadne przesłanki, świadczące o tym, iż Prorok będąc w Korykei modlił się w jakiejkolwiek świątyni, a z pewnością już nie w Katedrze. Biorąc pod uwagę także to, że empiryczne zbadanie faktycznego stanu rzeczy, z powodu braku wiedzy na temat położenia tajemniczej budowli oraz skrajnie nieprzyjaznych warunków jakie dla podróżnych stwarzały korykejskie pustkowia, również nie wchodziło w rachubę, historia Katedry Odrzucenia została w tym czasie zamknięta w lamusie opieczętowanym hasłem: legendy i podania.

Tak jednak jest na tym świecie, iż to co oficjalnie odrzucone przez Kościół, staje się nie raz obiektem fanatycznej wręcz obsesji dla badaczy, których ciekawość poznania znacznie wykracza poza sztywne ramy wytyczane przez duchowieństwo. Agaryjscy, lub prędzej Valdorscy badacze nieba, których rękopisy zdobył Balthazar wizytując południowe rubieże pogrążonego w wiecznej wojnie królestwa, dowodzili, iż odnaleźli drogę do zapomnianej Katedry porzuconej przez Kościół. Służyć miała do tego konstelacja Trytona, nie od dziś jest bowiem wiadomym, iż szczególne miejsca, w których Rodianie wznosili swoje budowle, nieodłącznie związane są z układem gwiazd i planet, z szalenie złożoną kosmologią pradawnych. Tryton, dzierżący ostry trójząb podmorski demon o kształcie człowieka skrzyżowanego z rybą, zajmować miał wraz ze swą konstelacją niewielki fragment widnokręgu, nie licowały się jednak nijak informacje na jego temat z wiedzą i doświadczeniem, które przez lata pracy posiadł Balthazar. Dopiero potężny teleskop przyniósł przełom w sprawie. Za jego pomocą Balthazar dowiódł istnienia rzeczy zdających się bajkami.

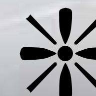
Konstelacja była niewyraźna i przypuszczalnie szalenie odległa, tkwiła jednak tam, gdzie na mapach nieba umieszczali ją dawni astronomowie. Balthazar nie poprzestał jedynie na tym, poszedł za ciosem, pragnąc odtworzyć drogę do Katedry Odrzucenia. Wymagało to lat trudnej, lecz owocnej pracy, w której pogrzebał resztki zdrowia i sympatii do świata. Skreślając ósmy krzyżyk swego żywota, był jednak Balthazar pewien, iż do wyniesienia go na ołtarze naukowej chwały, brakowało jedynie empirycznego potwierdzenia jego żmudnych badań.

Po to właśnie na świat przyszedł Rajmund de Vilda. Człowiek majętny, wpływowy, chętny do podejmowania ryzyka i żądny smaku przygody. Z Baltazarem stali się sobie bliscy w mig, szybko miarkując, iż wzajemny mariaż przynieść może jedynie korzyści i to takie, których nie gwarantowała współpraca z kimkolwiek innym. Rajmund zorganizował wszystko, wyłożył fundusze, nie szczędził środków skuszony możliwością bycia pierwszym po Proroku człowiekiem, który przekroczy progi Katedry Odrzucenia. Balthazar dopieszczał szczegóły, dni i noce nie wychodząc z pracowni. Zapowiadał się olbrzymi sukces, wydarzenie, które odbije się echem po całym szerokim świecie. Wystarczyło jedynie czekać, aż ekspedycja Rajmunda powróci z dowodami na istnienie Katedry, z opowieściami o jej dziwach i niezwykłości, słowem z tym, co Balthazar widział już oczyma wyobraźni.

Rajmund jednak nigdy nie wrócił. Ani on, ani ktokolwiek z ludzi biorących udział w ekspedycji. Wszyscy przepadli bez wieści. Podjęto oczywiście próby odnalezienia najmniejszego choćby śladu świadczącego, iż karawana ludzi, zwierząt i sprzętu nie rozpłynęła się po prostu od tak w powietrzu, niestety bez żadnego rezultatu. Balthazar odmówił w tym czasie jakichkolwiek kontaktów ze światem i zamykając się w pracowni, pogrążył w chaotycznej pracy. Przetrząsał manuskrypty, analizował mapy nieba. Liczył i wykreślał, pokrywał ogromne arkusze liniami i znakami, nie mówiącymi wiele zwykłym śmiertelnikom. I doszedł do czegoś. Otrzymał od gwiazd znak, który przeanalizował i okrasił wnioskami. Z osiągniętego rezultatu nie był jednak kontent.

Tryton wskazywał drogę do Katedry, lecz ta obłożona była klątwą. Wszelkie demoniczne moce, których nie brak pośród skał i piasków Korykei, zebrać się miały przeciw temu, kto obierze azymut na zapomnianą budowlę. Tryton dawał znak, gdy śmiałek taki odchodził z tego świata, pogrążając duszę w piekielnej beznadziei. Na ostrzu trójzębu, który maszkaron dzierżył w dłoni, rozświecała się nowa gwiazda, niczym świadectwo pamięci o zatraconej w piekle duszy. Nic więcej, nic miej, po prostu jasny znak. Balthazar długie noce oglądał nową w konstelacji gwiazdę, ciskając przekleństwami w przestrzeń nocnej głuszy. Nic więcej nie mógł zrobić. Nic więcej i nic mniej, mógł tylko obserwować.

Dziś, po ponad pięciu od tamtych dni latach, Balthazar stał jedną nogą w grobie i modlił się by Olegard nie zawiódł pokładanych w nim nadziei. Drugą ekspedycję przygotowano staranniej, nowe pomysły i rozwiązania dawały poczucie gotowości na wszelką ewentualność. Drugi po Rajmundzie człowiek rzucający wyzwanie pustyni był jeszcze bardziej hardy, śmiały i inteligentny, oczywistym jednak pozostawało, iż jego porażka stawała się równoznaczna z końcem snu o zaszczytach i chwale. Balthazar nie doczeka jeszcze jednej ekspedycji, nie mówiąc o wysiłku i pieniądzach, jakie niezbędne były do przygotowania takiej eskapady. To wysiłek zbyt duży dla człowieka w jego kondycji i wieku. To już ostatnia szansa. Wszelka nadzieja w Olegardzie, wszystko w jego rękach. Czy można zatem dziwić się zniecierpliwieniu wiekowego badacza nieboskłonu, gdy jedno spojrzenie w okular teleskopu przesądzić miało o całym jego naukowym dorobku? Czy stosownym jest oburzać się na przekleństwa i nerwy? Wszystko w dłoniach Olegarda, lub w dłoniach Trytona, butnie zwieszającego nad zmierzwioną głową ostrze trójzębu. Wszystko tam się rozstrzygnie, na ostrzu niebieskiej broni, w kosmicznym blasku odległej gwiazdy.



- Do krocset! Niechże sczeznę na tym pustkowiu, jeśli nie jesteśmy już blisko! Głowę daje, że z tamtych wzgórz wyraźnie widziałem zarysy wież! – Olegard miotał się między lunetą, a rozłożonym na ogromnym skalnym odprysku kompasem. Suchy wiatr podrywał rogi rozłożonej na piachu mapy, mimo że Jorge solidnie obłożył ją kamieniami. – Tam… zaraz, gdzie to było… trzydzieści dwa stopnie wschód… uszliśmy może pięć kilometrów… Niedaleko… to musi być zupełnie niedaleko…

Olegard Schaeffer był najwyraźniej w innym świecie niż rozłożony w rzucanym przez rudą skałę cieniu Jorge Brehm. On daleki był od entuzjazmu, daleki nawet o najlżejszego dreszczyku ekscytacji. Sapał ciężko, modląc się w duszy aby ten koszmar dobiegł wreszcie końca. Katedra, czy była blisko, czy też o setki mil stąd, nie interesowała go wcale. Nawet jeśli miałaby okazać się krynicą nie tylko mądrości ale też wszelkich dostatków, które jak zapewniał Olegard, w niewyjaśniony sposób pozwolą im wrócić do ojczyzny, nie interesowała Jorge wcale. Nie wierzył w Katedrę ani teraz, ani też wtedy, gdy opuszczali granice Kordu. W obliczu spoglądającej w oczy śmierci, nie wierzył właściwie w nic.

Uniósł skórzany bukłak, szacując ile pozostało im wody. Może dwa dni. Może trzy, zależy od tego jak bardzo Olegard będzie go jeszcze dręczył. A może wyleć to wszystko w diabły i skończyć wreszcie powolną agonię? Raz jeden zadecydować o własnym losie, nie zdawać się na zdanie tych ponoć mądrzejszych. Jorge uśmiechnął się do własnych myśli i odłożył bukłak. Jego rodzina służyła u Schaefferów od pięciu pokoleń, dawał sobie jednak rękę uciąć, że jest pierwszym Brehmem, któremu przyszła do głowy myśl uśmiercenia pryncypała. Więcej nawet. Jorge gotów był wcielić zamysł w życie, gdyby nie fakt, iż nie zmieniało to w żaden sposób beznadziei sytuacji, w którą wspólnie zabrnęli.

- Trzymaj się Jorge. Za moment wszystko będziemy wiedzieli – Olegard niczym kapitan tonącego okrętu robił wszystko by zachować ducha pośród załogi. Nawet jeżeli Jorge był jego ostatnim marynarzem. – Jeśli obliczenia potwierdzą to co przypuszczam, jutro staniemy u wrót Katedry. Czekaj cierpliwie, a zaręczam, że moment ten zapamiętasz do końca życia.

Jorge zsunął rondo kapelusza na twarz. Do końca życia pragnął pozostać tu. Pod rudą, dającą cień skałą.

Początkowo wszystko szło wyśmienicie. Sprowadzone z Kathardu wielbłądy robiły wrażenie nie tylko pękatymi garbami, ale też wytrwałością i spokojem, jaki wykazywały wobec surowego klimatu pustyni. Tubylcy, którzy przybyli wraz z nimi, również dawali poczucie, iż zgłębienie jądra korykeiskiej pustyni będzie łatwiejsze niż można by przypuszczać. Ilości zabieranych z Kordu zapasów, sprzętu i ludzi zdawały się być nieprzyzwoicie wysokie, co dawało miłe dla serca poczucie, iż w razie kłopotów będzie z czego tracić. To jednak, z czym ekspedycja spotkała się przemierzając pustynię, określić można było tylko jednym słowem: koszmar.

Odporne na upał i susze wielbłądy okazały się szalenie wrażliwe na siarkowe wyziewy, które co i raz napotykano pośród skalnych rozpadlin. Zwierzęta padały jak muchy, gdy tylko karawana zbliżyła się zbytnio do źródła gazowego wytrysku, lub gdy wkroczyła w siarkową chmurę, stojącą w delikatnym nawet zagłębieniu terenu. Wkrótce brakować zaczęło zwierząt jucznych, wraz z padliną zostawiano zapasy, sprzęt nawet wodę. Olegard prowadził ekspedycję bez względu na okoliczności, wspierając się radami dwójki lotnych przepatrywaczy, którym ufał bez reszty. Kolejny problem pojawił się gdy któregoś dnia zwiadowcy nie wrócili z porannego rozeznania terenu, a dnia następnego znaleziono ich zwłoki pokiereszowane nieludzko i wbite na zaostrzone żerdzie. Widok ten, nie wiedzieć czemu, tak przeraził tubylców przywiezionych z Kathardu, że Jorge poczuł niemal przez skórę, że to dopiero początek kłopotów. Wtedy już powinien namawiać do powrotu, gderać, terkotać, siać pospolity defetyzm… choć na co by się to zdało. Olegard nie widział nic prócz Katedry i nie słuchał nikogo, kto miałby względem jej odnalezienia odmienne niż on zdanie.

Noc kiedy karawanę napadła banda autochtonów, była dla Jorge momentem zwrotnym w jego młodym żywocie. Widząc na własne oczy dzikość i fanatyzm, z którym oszaleli tubylcy rzucali mu się do gardła, zwątpił Jorge w jakiekolwiek wyższe moce, do których składać mógłby modlitwy i prośby o ocalenie. Co gorsza krwawa jatka, z której koniec końców wyszli obronną ręką, stała się przyczynkiem do tego, iż wszyscy co do jednego tubylcy kathardtcy uciekli od nich zanim jeszcze poranek przyniósł na tyle światła, aby można było dokładnie przeliczyć trupy. Jorge wiedział, że te niecywilizowane dzikusy miały ich za przeklętych, nie musiał rozumieć wiele z ich bulgotliwej mowy. Po prostu wiedział. Wiedział i nadal nic z tym nie robił.

Po przegrupowaniu została ich wprawdzie garstka, ale wrodzona charyzma Olegarda była na tyle silna, aby śmiało ruszyć dalej z wysokim wciąż morale. Ono załamało się kilka dni później, gdy zwariował Henrik. Na oczach wszystkich chłopak niemalże urżnął sobie łeb, dając wpierw taki popis nieludzkich zachowań, aby nikt nie miał cienia wątpliwości, iż nawiedził go demon. Z krzepkiego sierżanta pozostała wydrążona ku-

kła. Porażający widok, nawet dla tych twardych. Poza tym sny… Przez nie wróciła reszta, najwierniejsi kompani Olegarda. Jorge był już wprawdzie w ich grupie, optował zajadle za propozycją powrotu, został jednak przekonując się, iż Olegard bacznie strzeże wszystkich instrumentów niezbędnych do odnalezienia drogi powrotnej. Zerkając z kwaśną miną na odjeżdżających kompanów pewien był Jorge, że spogląda na żywe ludzkie trupy. Sam nie uważał się za lepszego.

Potem poszło szybko. Wpierw Filip, potem doktor Queveda, który tak niefortunnie forsował skalne osuwisko, że spadł i skręcił kark, co w Jorge obudziło nawet nutkę zazdrości. Zapasy kurczyły się, odnaleziona oaza okazała się być kałużą mulistej wody nie zdatnej do picia. Nawet dla ostatniego konia. Ten zresztą zdechł dwa dni później, zabierając ze sobą także chęci do życia brata Leona. Duchowny po prostu oddalił się pewnej nocy i nikt go więcej już nie widział. Zostali we dwóch. Pan i jego sługa. Sługa, który za nic w świecie nie umiał pojąć, dlaczego akurat on dyszy jeszcze pośród tego nieprzyjaznego pustkowia.

Tak minęły długie trzy dni. Olegard nie wydawał się ani o drobinę zaniepokojony tym co działo się wokół. Co chwilę przekonywał Jorge, że są już blisko, że wieże Katedry lada moment wyłonią się zza skalistego horyzontu. Dla sługi był to jedynie dowód na to, iż Olegard najzwyczajniej w świecie postradał zmysły.

- Ha! – hardy okrzyk wyrwał Jorge z ponurych rozmyślań. – Jest! Oto i ona, nie myliłem się, nie! Podejdźże tu i zerknij przez lunetę. Brak ci było wiary marny człowiecze, a oto przed nami najgenialniej zaklęty w formę majestat Jedynego!

Jorge nie był pewien czy Olegard zwraca się do niego, czy po prostu kieruje słowa w stronę bliżej nieokreślonego bytu, jak nieraz mu się to zdarzało, posłusznie jednak wstał i podszedł do lunety. Ekscytacja Olegarda sięgała ekstazy, co sługę niezmiernie irytowało, poradził zatem pryncypałowi napić się wody, aby nie ulec i tak niechybnie czekającemu ich odwodnieniu.

- Racja Jorge! Najprawdziwsza racja! – wykrzyknął Olegard sięgając ochoczo po bukłak. – Jutro ta marna resztka wody nie będzie nam potrzebna. Jutro tam dotrzemy, z pewnością! Wszystko wskazuje na to, że jutrzejszy dzień będzie tym, który zapisze się na kartach historii. Który to będzie… hmm…

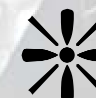
Nie chcąc wdawać się w dyskusję, Jorge dostosował stojak lunety do własnej wysokości i spojrzał w szkiełko. Nie oczekiwał ujrzeć niczego, co poruszyłoby jego serce, robił to jedynie dla świętego spokoju.

- Tam, tam popatrz! – krzyczał zza pleców Olegard. – Kąt trzydziestu siedmiu stopni!

Jorge jednak się pomylił. Rzeczywiście, z daleka, może nawet z bardzo daleka, dochodził do uzbrojonego w soczewki lunety oka obraz wież, ustawionych w charakterystyczny dla rodniańskiego budownictwa kształt Katedry. Niesamowite. Kształt drżał, rozmywany gorącym powietrzem, które unosiło się nad rozpalonym piaskiem, dało się go jednak z rdzawo-żółtego krajobrazu wyodrębnić w sposób budzący w sercu nadzieję. Jorge pokręcił okularem, zmienił kąt i raz jeszcze wrócił do miejsca gdzie tkwić miała Katedra. To było doprawdy niesamowite! Była tam! Wciąż tam była! Niewiarygodne! Ten bałwan najwyraźniej miał rację! Cały czas ją miał! Całą tę drogę przez mękę wiedział co robi i wiedział, że im się uda! Nawet jeśli do Katedry dotrzeć mieliby tylko we dwóch! Nieprawdopodobne!

Oderwał się od lunety i ze szczerym uśmiechem zerknął na Olegarda. Ten odpędził go od aparatu i sam przywarł do okularu, jakby raz jeszcze chciał upewnić się czy to aby prawda. Jorge kucnął pod skalną ścianą z głową pękająca od nasuwających się pytań. One były teraz nieważne, lepiej wyrzucić je z głowy. Wystarczyła sama radość. Radość, że im się udało, że to wszystko miało jakiś sens. Że piekło, przez które przeszli, było jedynie drogą, nie zaś celem samym w sobie.

Pytania jednak nie dawały spokoju. Taka już była natura Jorge, że zawsze szukał dziury w całym. To co przyszło mu do głowy w momencie gdy zaaferowany Olegard archiwizował za pośrednictwem podręcznego notatnika datę i godzinę odnalezienia Katedry, wygnało uśmiech z twarzy, serca i umysłu sługi. Przypomniał sobie jeszcze jedną rzecz, która wraz z wielbłądami i gadatliwymi tubylcami przyjechała z Kathardu. Znienawidzone określenie, słowo, które często padało z ust opiekunów wielbłądów: fatamorgana.



Balthazar nie miał w zwyczaju liczyć czasu, który spędzał na obserwacji nieba, dziś jednak odkładał w głowie każdą godzinę wysiedzianą nad teleskopem. Pragnął dotrwać do wyznaczającego koniec pracy brzasku bez poczucia gorzkiego rozczarowania. Konstelację Trytona lustrował dokładnie, wielokrotnie oglądając potrójną szpicę dzierżonej przez demona broni. Zabawa nie mogła trwać jednak wiecznie. Nie liczył czy okazało się to za czwartym czy też za czternastym razem, nie zerknął nawet na tarczę zegara, aby przekonać się czy stało się to o jakiejś szczególnej godzinie. Odnotował jedynie fakt. W środkowej szpicy trójzębu Trytona zabłysła kolejna gwiazda. Wszystko przepadło.



Arkadiusz Rygiel

Miecz, który całuje raz

Scenariusz do gry fabularnej Honor i Krew

Poniższy tekst kończy Trylogię Miecza, czyli zbiór samurajskich scenariuszy luźno połączonych motywami przeznaczenia, zemsty i walki o władzę.

Konflikt. Sprawy klanu Murakami

Wiosna. Miasto na Skale. Bohaterowie Graczy w dzieciństwie ratują życie córce Daimyo (Pana Feudalnego), imieniem Hama, wyciągając ją z zimnych objęć wodospadu. Książę Murakami Mito odwdzięcza się, biorąc chłopców pod protekcję. Kilka lat później, samuraje dochodzą do najwyższych urzędów w klanie, zdobywając władzę o jakiej wielu nawet nie śniło. Cała sytuacja zmienia się, kiedy pan Mito umiera. Władzę w klanie przejmuje jego tchórzliwy syn, pan Toshiro. Klan jest w trakcie rozmów o małżeństwie pani Hama. Kobietę chce poślubić zarówno szambelan, pan Inaba Sumio, jak i zarządca, pan Kanei Yamato. Pan Murakami Toshiro drwi z obu możnych, i nakazuje groteskowy pojedynek pomiędzy pulchnymi urzędnikami, który kończy się śmiercią obydwu kandydatów. Na koniec, wydaje siostrę za szalonego i okrutnego starca, księcia Kobo z potężnego klanu Satake. Ten, po miesiącu, znudziwszy się swoją nową żoną, odsyła ją ze szpetną blizną od żelaza, która znaczy jej pół twarzy. Wkrótce później, brat nakazuje jej popełnić Jigai (Rytualne samobójstwo popełniane przez kobiety, charakteryzujące się wbiciem ostrza w szyję, przy uprzednim spętaniu nóg, tak aby w określonych okolicznościach, nie narażać obecnych przy ceremonii na kłopotliwe widoki). W klanie rodzi się tajna frakcja, która ma zamiar opuścić klan, i dokonać zemsty na bogatym starcu oraz młodym Daimyo. Należą do niej również potężni urzędnicy, którzy w niedalekiej przyszłości potwierdzą, że miecz składa swój pocałunek tylko raz.

Prolog. Wyrwana z toni

Scenografia

Okolice Miasta na Skale, obrazy z przeszłości, idealizacja dni minionych, wszystko widziane w czerni i bieli, wietrzna pogoda, grupka dzieci bawiąca się na wąskiej skalnej dróżce, dziewczynka wpadająca do zimnej wody, szybka reakcja innych dzieci.

Wydarzenia

Córka Daimyo, pani Hama, wymyka się z pod czujnego oka swojej nauczycielki. Trafia do ulubionego miejsca zabaw dzieci samurajów, czyli









nad miejscowy wodospad. Podczas rubasznej zabawy, dziewczynka wpada do wody. Bohaterowie Graczy w tej scenie są jeszcze dziećmi, ale wiedzą już czym jest powinność. Rzucają się do lodowatej wody, żeby wyłowić z toni dziewczynkę, którą wcześniej widywali jedynie przelotnie na zamkowych korytarzach.

Cała scena jest wywołana wspomnieniami, podczas wspólnego spotkania w komnacie tradycji, przed pogrzebem pana Mito. Protagoniści i córka Daimyo są wielkimi przyjaciółmi do dnia dzisiejszego. Patrząc na zbroję swojego pana, przywołują obrazy z dzieciństwa. Wszyscy doskonale wiedzą, że te czasy już nigdy nie powrócą. W ich duszach zaczyna gościć nostalgia, zwłaszcza, że wraz z odejściem Daimyo, nadchodzą wielkie zmiany.

Zawiązanie akcji. Zmiana warty

Scenografia

Pogrzeb Daimyo, ciało władcy ułożone na stosie, gotowe do spalenia, wiatr rozwiewający kimona i włosy wszystkich przybyłych, obecni przedstawiciele potężnego klanu Satake, płomienie powoli liżące drwa, spojrzenia utkwione w ogniu trawiącym ciało, blask światła odbijający się od twarzy, sztorm myśli, rozgrywający się w głowach zgromadzonych.

Wydarzenia

Przygotowania do pogrzebu trwały długo. Po śmierci pana Mito, Bohaterowie Graczy są stopniowo odsuwani od władzy, na rzecz ludzi z bliskiego otoczenia pana Toshiro. Inaba Sumio i Kanei Yamato, nie kryją się z otwartą wrogością wobec siebie, a ich ludziom wystarczy tylko mały pretekst, aby polała się krew. Dodatkowo obaj chcą, przeciągnąć na swoją stronę ważne postaci klanu. Wszyscy widzą, że konflikt o kobietę skończy się śmiercią, ale nie przewidują jeszcze, że będzie to śmierć ich obu.

Rozwój akcji. Szkarłatna drwina

Scenografia

Komnata audiencyjna na Zamku Murakami, zebrani ludzie z całego dworu w oczekiwaniu na przybycie szambelana, pana Inaba Sumio oraz zarządcy, pana Kanei Yamato, jeszcze nikt nie wie jaki jest cel spotkania, krwawa drwina nowego Daimyo, groteskowe postaci zatracające się w tańcu śmierci, przy asyście urzędników klanu.

Wydarzenia

Pan Toshiro sprowadza do komnaty audiencyjnej szambelana i zarządcę, po czym zmusza dwóch pulchnych urzędników do pojedynku o rękę swojej siostry, pani Hama. Mężczyźni odmawiają, wtedy młody władca rękami Bohaterów Graczy zmusza obu do walki na śmierć i życie. Stracie trawa długo, jest chaotyczne i bardzo krwawe, ostatecznie zwycięża pan Kanei Yamato, ale po walce pada, wykrwawiając się na ziemi. Młody Daimyo, każe się przyglądać całemu dworowi, jak zarządca kona niczym pies u jego stóp. Po demonstracji siły, przychodzi czas na wesołą ucztę, na której ogłasza, że pani Hama poślubi księcia Satake Kobo, ucinając spekulacje, co do innych kandydatów. Stanowiska szambelana i zarządcy zostają szybko obsadzone przez ludzi pana Toshiro, jeszcze tego samego dnia.

Punkt kulminacyjny. Zakrwawiona żona

Scenografia

Kilka miesięcy później, ogrody na Zamku Murakami, książę Murakami Toshiro wsłuchujący się w grę na Samisenie (Instrumencie strunowym), pękająca struna zapowiedzią tragedii, powrót siostry ze szpetną raną na twarzy, złość młodego Daimyo na kobietę, która nie spodobała się panu Satake Kobo, rozkaz popełnienia Jigai, krew i kwiaty.

Wydarzenia

Od śmierci pani Hama, wszystko się zmienia, powstaje tajna opozycja w stosunku do nowego władcy. Frakcja dzieli się na dwie części, pierwsza ma za zadanie zamordować młodego Daimyo, druga zająć się księciem Kobo. Bohaterowie Graczy w tej chwili będą już mocno zmarginalizowani, dlatego zostaną zaproszeni do spisku. Jeśli, któryś z nich zdradzi, najpewniej wszyscy zostaną straceni. Protagoniści przejmą władzę po śmierci aktualnego pana. Dlatego muszą udać się do dóbr rodziny Satake, aby odsunąć od siebie podejrzenia, co do udziału w spisku oraz dokonać zemsty na księciu Kobo.

Rozwiązanie akcji. Miecze zemsty

Scenografia

Kuźnia mistrza Saburo Saso, miesięczne przygotowania do krwawej zemsty, miecze kute do ostatniego pocałunku dla szalonego starca, nienawiść gorąca niczym hartowane w ogniu żelazo.

Wydarzenia

Bohaterowie Graczy przebywają u swojego przyjaciela Saburo Saso. Mistrz tworzy miecze, które wykrwawią księcia Kobo i jego popleczników oraz zapełnią posoką pustkę w sercu po utracie pani Hama. W samotni geniusza czynione są przygotowania do zemsty. Ludzie klanu Murakami wierni sprawie, lokalizują miejsce dogodne do wykonania ataku na bogatego starca, jest nim świątynia Buddy.

Finał. Czerwone łzy Buddy

Scenografia

Mury starej świątyni, w zabudowaniach pojawiający się palankin z panem Satake Kobo oraz jego kilkuosobową obstawą, naprzeciw nim wychodząca grupa mnichów, fantasmagoryczny obraz, ostrza błyskające w światłach lampionów, rzeź w świątyni, krew ochlapująca posąg Buddy, czerwone łzy spływające grubą strugą z oczu figury.

Wydarzenia

Od szybkości działań Bohaterów zależy jak przebiegnie walka, jeśli uda im się szybko podejść do palankinu w przebraniu, uzyskają znaczącą przewagę nad obstawą starca. Jest to kluczowy moment w zemście klanu Murakami.

Epilog. Nowa karta.

Scenografia

Tajne spotkanie klanu, prominentni urzędnicy klanu dzielący pomiędzy sobą władzę i wpływy, światła lampionów, wykrzywione cienie postaci rzucane na ścianę.

Wydarzenia

Po dokonaniu zemsty, przyszedł czas na decyzje personalne. Urzędnicy wybiorą jednego z nich na Daimyo. Musi dojść do reorganizacji struktur klanowych i niezbędnych reform. W tym miejscu, któryś z protagonistów może zająć zaszczytne miejsce przywódcy klanu. Musi sobie jedynie zjednać tych, którzy go wyniosą do tej godności. Teraz rozpocznie się walka nie tylko na ostrza, ale i na słowa, ponieważ mieczem, który całuje raz, jest miecz zemsty.

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne

http://gry-fabularne.pl

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota